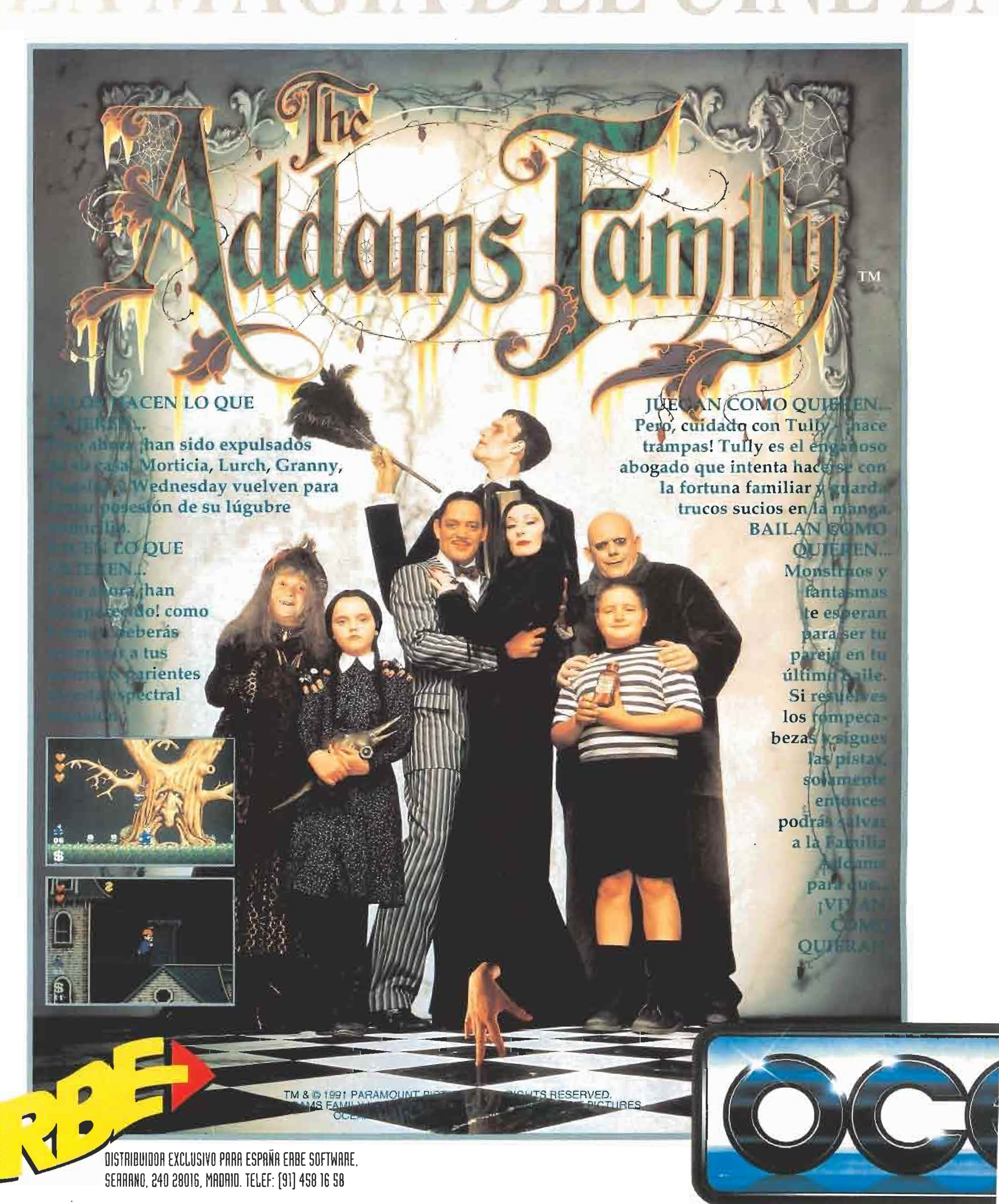
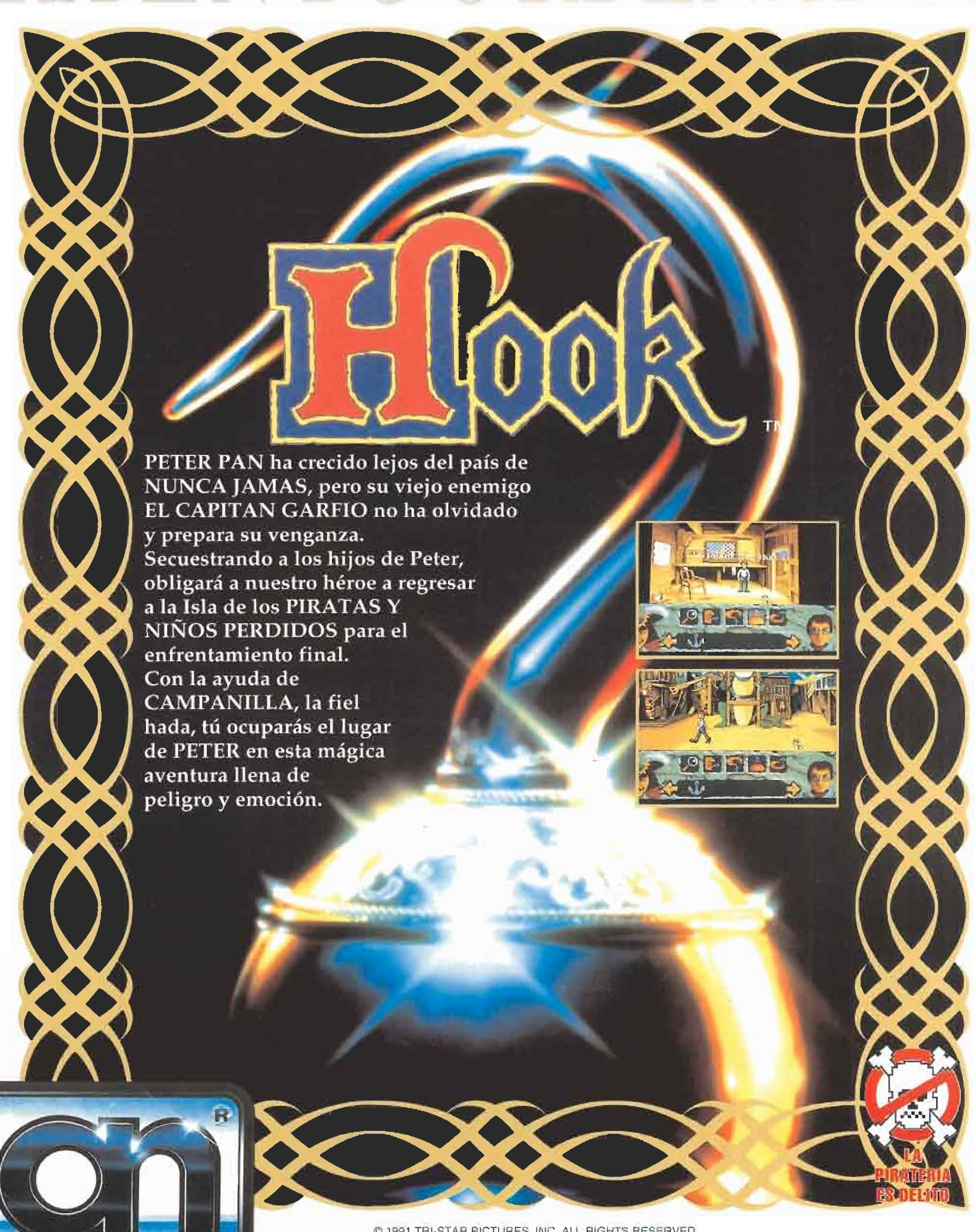

Número 49
HOBBY PRESS
MICRO Manía
EXTRA VERANO
120 págs.
350 Ptas.
SUPLEMENTO 24 PÁGINAS
multimedia
SUMARIO
¡EL MULTIMEDIA ya está aquí!
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 335 PTAS.
NUEVAS TECNOLOGÍAS:
-MULTIMEDIA
-REALIDAD VIRTUAL
-ANIMACIÓN/INFOGRAFÍA
PREVIEWS
Nuevas aventuras para tres clásicos:
ELVIRA II
Where in time is CARMEN SANDIEGO
LARRY V
EXCLUSIVA
¡TAN REAL COMO LA PEOR DE TUS PESADILLAS!
DARK SEED
ECTS
SPRING 92
Todo lo que necesitais saber sobre la Feria de Londres
Entrevistamos a H.R. GIGER, el inventor de la Ciencia Ficción

¡LA MAGIA DEL CINE EN



¡...TRA EN TU ORDENADOR!

TRA EN TU ORDENADOR




STAR TREK 25TH ANNIVERSARY
Star Trek II. Role Playing
Eres el capitan James Kirk, comandante del U.S.S. Entreprise. Tú y la tripulación del Star Trek vaís a embarcaros a velocidad hiperespacial en un viaje más allá de la última frontera. Sumérgete en confrontaciones espaciales tridimensionales. Investiga misteriosos problemas por toda la Federación. Interactua con las razas enemigas. Disponible en PC.
MEGAFORTRESS
Megafortress. Simulador
¡Grande, temible y armado hasta los dientes! Megafortress es algo más que un simple B-52. Es la peor pesadilla de su enemigo: Un avión de ataque casi invisible, que transporta la potencia de fuego suficiente com para destruir las instalaciones más y mejor defendidas del mundo. Megafortress es una aventura dentro del complejo mundo de los asaltos aéreos estratégicos. Disponible en PC.
PATTON STRIKES BACK
BATTLE BULGE
Patton Strikes Back. Estrategia
Patton Strikes Back te sumerge en el caos y la confusión de la decisiva batalla de Bulge de la Segunda Guerra Mundial. Durante el juego serás bombardeado con noticiarios, fotos del campo de batalla y boletines, además de decenas de historias anecdóticas. Disponible en PC.
Space Crusade
Space Crusade. Arcade
Si fallas no obtendrás nada, si lo consigues recibirás honores imperiales.
Alístate en los Marines del Espacio y participa en el conflicto más violento al que jamás se ha enfrentado la humanidad. Naves olvidadas repletas de una multitud de criaturas diabólicas provenientes de los Dominios del Caos surgen del Warp. Disponible en Amstrad, Spectrum, Amiga y Atari ST.
PAPERBOY 2
Look out!
He's back - with an all new route.
PaperBoy 2. Arcade
¡Atención!
Ha vuelto, con una ruta conpletamente nueva. Ninguna ventana está segura. Ninguna valla es demasiada alta.
El chico de los periódicos esta decidido a llevar el periódico a sus suscriptores como sea. Lanzando periódicos a izquierda y derecha circulando en su bicicleta en tres direcciones, saltándolo todo, este mensajero visita más vecindarios y casas y se enfrenta a más objetivos y obstáculos en colores más vivos que nunca. Disponible en PC.
DROSOFT. Moratín, 52. 4º dcha. 28014 Madrid. tel.: (91) 429 38 35



Sólo para adictos

Año VIII. – Nº 49 – Junio 1992 – 350 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Francisco J. Gutiérrez
Directora Comercial
María C. Perera
Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Manuel Garrido
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Juan José Fernández
Antonio y José Dos Santos
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaria de Redacción
Laura González
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Suscripciones
María del Mar Calzada
Cristina del Río
Tel. 654 84 19/ 654 72 18

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel. 747 33 33

Distribución
Coedis, S.A.
Tel.: (93) 6800 3 60
Molins de Rei (Barcelona)

Circulación controlada por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la
Asociación de Revistas
de Información

Depósito legal: M-15.436-1985

En este número

«Dark Seed» trae al mundo de los videojuegos un género inédito; la ciencia ficción. Y con él inauguramos este número extra de verano.


PC
«Dark Seed»



PC
«Larry V»


AMIGA
«Frst Samurai»

PC
«Monkey Island 2»


PC
«The Secret Weapons of the Luftwaffe»

***P**or más que buscamos una razón lógica, es imposible explicar el curioso fenómeno que cada año se desencadena en la redacción cuando llega el verano. En lugar de quedarnos tranquilamente tumbados al sol esperando que lleguen las vacaciones nos da por trabajar como locos. Para que veáis que hablamos en serio, siempre por estas fechas sacamos un número extra con muchas más páginas y este año no iba a ser una excepción. Esta revista que tenéis entre manos es además especial por muchas razones. La primera, evidente, es que llevamos 120 páginas, repletas de actualidad. La segunda es que 24 de las mismas abordan temas que hasta ahora nunca os habíamos mostrado y que tendrán un lugar reservado siempre que merezca la pena. Hablamos de nuevas tecnologías, un campo muy amplio relacionado muy directamente con el software de entretenimiento, que esperamos os resulte tan interesante como a nosotros realizarlo. Hemos trabajado duro para contaros, por ejemplo, qué es el Multimedia o cómo se percibe la Realidad Virtual. Además nos hemos ido a Barcelona para visitar las instalaciones de Animática y averiguar en vivo qué es la Infografía. Como esto del verano invita a viajar hemos llegado hasta Zurich para hablar en exclusiva con H.R. Giger, el creador de «Alien» y el autor de los diseños que han dado vida a «Dark Seed». Este programa es, por derecho propio, otro de los apartados importantes de este número. Tampoco hemos querido renunciar a contaros cómo llegar al final de «The Secret of Monkey Island 2». Por supuesto, jamás faltamos a nuestra palabra y como os prometimos el mes pasado también encontraréis un larguiiiiísimo reportaje con todo cuanto ha sucedido en el E.C.T.S. londinense. En él os presentamos nuevas compañías y os adelantamos cuáles serán los juegos que batirán records de taquilla los próximos meses. Como véis, este número es muy especial, pero la última palabra la tenéis vosotros. Esperamos impacientes que nos contéis qué os ha parecido. Basta por hoy, os dejamos con estas páginas y nos vamos corriendo para preparar el próximo número. Prometemos acudir puntuales a nuestra cita. ¡Que os aproveche! Hasta la próxima.*

La Redacción

MEGA JUEGO



DARK SEED



Mi nombre es Mike Dawson, y soy el director y copropietario de una de las mayores agencias de publicidad de San Francisco. No hace mucho, conseguimos cerrar un ventajoso contrato con uno de nuestros mejores clientes.
El hecho de que el trabajo fuese para alguien tan importante, convertía el proyecto en un arma de doble filo, ya que podía constituir nuestra consagración definitiva, o el principio de nuestra decadencia. Ello me obligaba a emplearme a fondo, y aunque siempre las ideas habían acudido a mi mente con rapidez, esto sólo ocurría si conseguía el clima de tranquilidad y concentración adecuado. La solución a mi problema apareció de la mano de un anuncio en un periódico. Alguien había puesto en venta una hermosa casa de estilo victoriano, completamente amueblada, en Woodland Hills, California. Aprovechando un corto viaje de negocios en el que tuve que pasar cerca de esta zona, y gracias a una serie de problemas con la salida de los vuelos, conseguí acercarme a conocer la mansión.

- CYBERDREAMS
- Disponible: **PC**
- En preparación: **AMIGA**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**

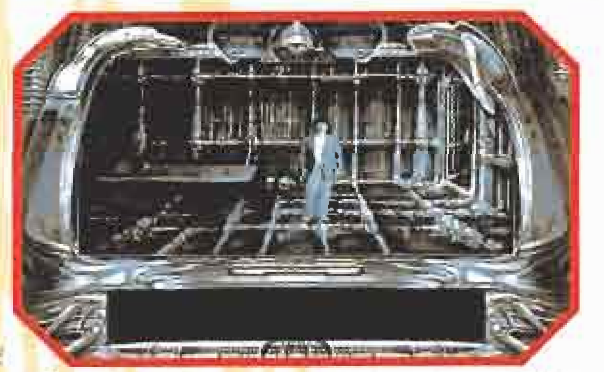
Pese al poco tiempo de que dispuse, y aunque era de noche y apenas pude comprobar más detalles que el hecho de que era una vivienda grande y tranquila, algo dentro de mí me dijo que tenía que comprar esa casa cuanto antes. Puesto en contacto con la agencia inmobiliaria, los vendedores se ofrecían a pagar mis gastos de mudanza, e incluso a instalarme de inmediato la luz, el agua y el teléfono, por lo que acabé de decidirme, alejando de mí las dudas que aún pudiera tener. De acuerdo con mis socios de la agencia, recogí mis pocas pertenencias y algunos muebles casi imprescindibles, y envié todo por un servicio de mudanzas y transportes que prometió estar en la casa el mismo día en que yo me instalase.

Me había llamado la atención el hecho de que después de efectuado el trato, en la agencia me saliesen con evasivas al preguntar el motivo de la venta. Además, el taxista que me llevó desde el aeropuerto no pareció muy contento al enterarse de cuál era el destino de nuestro viaje. A mi pregunta sobre si algo iba mal, me contestó con una evasiva hablando de una jaqueca pasajera.

«Darkseed» es una historia de pesadilla que sucede en un mundo repleto de seres deformes.

A medida que nos íbamos acercando, cuando ya la casa se contemplaba desde lejos, comencé a pensar que no iba a ser el sitio tranquilo que había imaginado, pues con la luz del día podía comprobar que las casas vecinas estaban más cerca de lo que me lo habían parecido de noche. Sin embargo, llegados a mi nuevo hogar, todas mis dudas se disiparon. Los alrededores estaban cubiertos de árboles frondosos que otorgaban la necesaria intimidad, y la mansión parecía estar rodeada de un halo extraño, que la separaba del entorno en que se hallaba enclavada. Todo ello la hacía aparecer como el sitio perfecto para alguien que intenta escribir o crear algo original.

Me extrañó el hecho de no ver por los alrededores al camión de mudanzas con mis muebles, ni al agente intermediario en la compra. Sin embargo, decidí investigar por mí mismo. Un enorme



Giger ha diseñado un mundo fantástico, imagen reflejada del real, repleto de extraños seres de pesadilla.



Nuestra misión consiste en impedir que el embrión implantado en nuestro cerebro llegue a desarrollarse.



Tendremos que vigilar muy atentamente el paso del tiempo. Apenas tenemos tres días para terminar la aventura.



Las distintas salas de la dimensión oscura están invadidas por extraños dispositivos cuya función desconocemos.



Si somos capaces de poner en marcha los archivos de los extraterrestres, tendremos acceso a interesante información.



Habrá que conseguir que la nave en la que llegaron los aliens vuelva con ellos a su planeta de origen.



Sobre una extraña mesa encontraremos unos diagramas que nos traerán el recuerdo de un curioso sueño.



La casa que hemos comprado se corresponde sala a sala con el mundo donde habitan nuestros enemigos.



Cualquier descuido en esta peligrosa misión conllevará nuestra captura y el inevitable fin de la Tierra.



Un viajecito a la cárcel es imprescindible para obtener un par de objetos que luego nos harán mucha falta.

portón de madera daba paso a un hall de gran amplitud desde el que partía una escalera hacia los pisos superiores. Junto al hall, un salón cargado de muebles y objetos de evidente antigüedad. Cuando sólo llevaba un rato dentro de la casa, una especie de zumbido lejano se había alojado en el interior de mi cabeza. Un gran cansancio comenzaba a apoderarse de mí, y sin más demora, localicé el dormitorio y me acosté en la primera cama que encontré.

EL COMIENZO DE LAS PESADILLAS

En toda mi vida, sólo en contadas ocasiones había tenido pesadillas dignas de mencionarse. Sin embargo, esta primera noche en mi nuevo hogar se llevaba la palma. Con un horripilante realismo, soñé que unos extraños seres me colocaban en una máquina infernal, que se encargaba de abrir una especie de grieta en mi frente. Por ella, me introducían en el cerebro un pequeño bebé alienígena, que iba a constituirse en parásito de mi mente. Podéis imaginar el mal rato que pasé sirviendo de conejillo de indias para tal experimento.

Cuando me desperté, un sudor frío bañaba mi cuerpo, y como si realmente algo hubiera pasado, un enorme dolor de cabeza me servía de desayuno. Tambaleándome y casi a tientas, localicé el baño, en el que por suerte había aspirinas, y me di una ducha fría que pareció sentarme bien.

Cuando me sentí un poco más despejado, decidí dar una vuelta por la casa. Bajé al piso inferior, y como el día anterior había visto el salón, me pareció adecuado comenzar por la biblioteca. En ella, amén de comprobar que acumulaba una gran cantidad de polvo sobre los libros, hice un interesante descubrimiento. Sobre la mesa alguien había dejado un plano detallado de la casa, en el que se podía advertir que las habitaciones no eran sólo las visibles, sino que desde aquí mismo se accedía a una cámara secreta de dos plantas que daban a la biblioteca y al dormitorio. Tocando sobre unas estanterías di con el resorte que las abría y pude entrar. La habitación era muy húmeda, como si de una mazmorra se tratase, y sólo había en ella unas escaleras que comunicaban con el piso superior. Subiendo por ellas, aparecí en otra habitación igual, de la que recogí una cuerda que pese a la humedad reinante presentaba un buen aspecto, así que me la guardé. Desde el dormitorio decidí completar el recorrido por los todos pisos superiores.

Mike Dawson, un escritor aficionado, compra un caserón que oculta un terrible secreto.

En otra habitación de aspecto mucho más abandonado que la que había ocupado esa noche encontré una gabardina. El tiempo estaba bastante cálido y no me iba a servir, pero al tocarla, en un bolsillo interior, noté un pequeño bultito que resultó ser un ticket de la biblioteca local. Lo guardé y cuando me disponía a subir al desván, sonó el timbre de la puerta. Pensé que podía tratarse de mis muebles, así que corrí escaleras abajo. Sin embargo, se trataba de un recadero que traía un paquete consignado a mi nombre. Al abrirlo, me llevé una sorpresa mayúscula: se trataba de un muñeco de rostro angelical, pero del que parecía emanar una extraña

MEGA JUEGO

aura de maldad. Sin comprender muy bien el porqué del paquete ni poder imaginarme quien me lo enviaba, continué con la inspección. En el salón al que ya había entrado la noche antes, una pequeña nota pegada al espejo me avisaba que los transportistas habían seguido mis instrucciones (¿?), y habían traído el espejo desde el garaje, aunque sin poder evitar romperle una esquina, según pude comprobar. Desde allí se accedía a la cocina y a una especie de bodega, situada en un piso inferior.

Cuando volvía a la entrada, sonó el teléfono y subí hasta el dormitorio. Una voz femenina me hablaba desde la biblioteca, avisándome de algo relativo a un libro que tenía que devolver.

Como no había ninguna prisa por completar el recorrido, decidí visitar la biblioteca. En el camino, comprobé que el pueblo estaba bastante tranquilo, quizás hasta demasiado. Algo extraño lo envolvía todo en un ambiente irreal.

En la biblioteca, al entregar mi tarjeta a la chica, me indicó que el libro que yo buscaba (¿?) estaba en una determinada estantería. Cuando lo localicé, comprobé que alguien había preparado todo aquello para que a mis manos llegase un trozo de nota. En ella se hablaba de un tal Tuttle que se había tragado una llave poco antes de morir. Se insinuaba además que con un poco de valor era posible recuperarla, y como yo nunca he estado falto de él, decidí seguir las instrucciones al pié de la letra. Antes de salir, recogí algo del suelo de la biblioteca por si me era útil. En el camino, y para coger ánimos sabiendo que iba al cementerio, compré una botella de whisky. Tras un interesante paseo por el lugar del descanso eterno, me hice con la llave.

De vuelta a casa me acerqué a ver el garaje. En él había un viejo auto en cuyo maletero encontré una palanca de hierro. Recogí algo de la guantera, y comprobé con asombro que la batería aún funcionaba, pues pude tocar el claxon, y oir un poco la radio. Mientras sintonizaba algo de música, un extraño mensaje publicitario se escuchó. Hablaba de dos mundos paralelos interrelacionados. Cada acción en este lado tenía un resultado en el lado oscuro. Cada cosa hecha allí suponía un cambio aquí. Sin comprender muy bien que era aquello me dirigí de nuevo a la casa. En la puerta recogí el periódico local al que parecía que alguien me había suscrito, y en cuya portada, un artículo advertía sobre la ola de crímenes que se estaba registrando en la ciudad.

En el interior de la casa, recordé que aún no había visto el ático, y me dispuse a subir a él. Entre un montón de trastos, encontré un viejo reloj, y dentro de un pesado baúl cuya cerradura tuve que forzar, un trozo de un escrito que parecía ser la continuación del que hallé en la biblioteca.

Todo en el juego contribuye a crear un ambiente misterioso que nos envuelve.

Decía algo así: "... Poco después me trasladé a esta casa, y comenzaron los terribles dolores de cabeza. No sospeché lo que pasaba hasta que comencé a ver cosas moverse de un lado a otro, y la aparición de rostros de persona ante mis ojos. Algo terrible estaba ocurriendo, y sólo pude encontrar las respuestas al otro lado. Tuve tanto miedo que hice bajar el espejo al garaje, asustado de que algo pudiera cruzarlo para atacarme. ¿Quiénes son estos extraños seres? ¿Para qué vienen a nuestro mundo y desde dónde? He intentado encontrar respuestas, pero no puedo pasar el centinela que guarda el camino a los archivos. Si tuviera más tiempo... ". Este extraño mensaje terminó por demostrarme que mis presentimientos no eran infundados y que algo extraño pasaba en la casa. El mensaje centraba todo el misterio en torno al espejo del salón, y yo recordaba ahora la extraña sensación de desasosiego que me había recorrido al mirarme en él esa misma mañana.

Desde el desván se accedía a una amplia terraza donde el aire limpio parecía serenar mi mente.



La casa que Dawson ha comprado oculta muchos más secretos de los que él nunca hubiera imaginado.



Cada día recibiremos un paquete que, misteriosamente, nos trae recuerdos de nuestra peor pesadilla.



Un espejo es el camino que nos trasladará al mundo donde habitan los invasores de nuestro cerebro.



El antiguo propietario del tétrico caserón se llevó casi todos sus secretos a la tumba.

Ayudado por la cuerda, atada firmemente a lo más sólido que encontré, me permití recordar mis tiempos de escalador, confiando en que ello consiguiese devolverme la tranquilidad.

Después de un rato de ejercicios, cuando comencé a sentirme cansado, decidí que ya eran suficientes emociones para el primer día de estancia en mi nuevo hogar, así que me retiré a descansar, confiando que esa noche mi sueño fuese plácido.

Pero nada más lejos de la realidad. Soñé que mi rostro se reflejaba en un espejo, desde dentro del cual, un ser extraño y de aspecto horrible me contemplaba a su vez. Eran dos mundos opuestos pero complementarios frente a frente, y yo sabía que nada de aquí podía ser ignorado al otro lado, que nada de allí quedaría sin su reflejo en esta parte.

LA PESADILLA CONTINÚA

El despertar del segundo día en la casa no fue muy diferente al primero. En mi cabeza parecía haber algo que no iba bien, pues el horrible dolor me atenazaba las sienes, sin dejarme casi fuerzas para andar. Como pude, logré alcanzar el tubo de aspirinas, y después de ducharme, el dolor pareció retroceder un poco.

Cuando volvía a mi mente el espejo como clave del enigma en que me estaba viendo envuelto, sonó el timbre de la puerta. Un mensajero me traía un pequeño paquete, en cuyo interior encontré un trozo de la esquina de un espejo, y una nota. Los de la agencia de mudanzas me retornaban el trozo que faltaba al espejo del salón, indicándome además que ellos no lo habían roto.

Al parecer, la pieza estaba puesta aparte, como si alguien intencionadamente hubiese querido alejarla de su emplazamiento original. Mi reacción lógica fue bajar al salón, y colocarla en la esquina en que faltaba. De inmediato, una extraña luz envolvió la habitación, y la textura del cristal pareció transformarse, como si se tratase en realidad de la superficie de un lago de aguas cristalinas.

No pude evitar adelantar una mano para tocarla, y entonces sucedió. La punta de mis dedos se adentró en el espejo, mostrándome que había encontrado la puerta hacia el otro lado.

Nunca he sido un cobarde, pero tengo que reconocer que tuve que echar mano de todo mi valor para adentrarme en lo desconocido. El mundo al que estaba entrando no se parecía en nada al



Un palo y una buena dosis de inventiva son los únicos elementos para librarnos del guardián.



Siguiendo el infernal ruido de la maquinaria extraterrestre hemos llegado a la sala de control de la nave alien.



Cada día que pasa, el dolor de cabeza es más fuerte. Dawson tendrá que tomar medidas para evitarlo.



Aunque antiguo, el cuarto de baño de nuestro nuevo hogar funciona a la perfección.



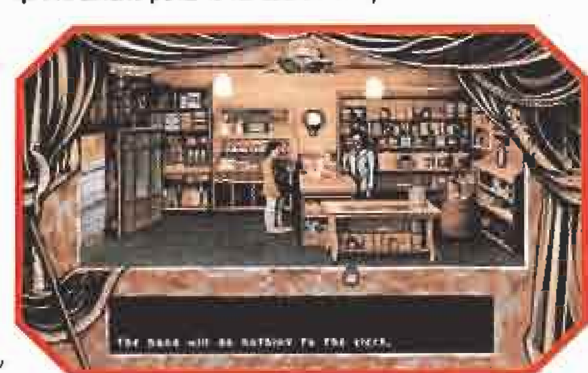
No será nada fácil librarse de las criaturas que amenazan con destruir nuestro mundo.



Sólo falta una tormenta con un buen aparato eléctrico para que la escena parezca sacada de una película de terror.



Un viejo coche es el lugar donde descubriremos el modo de dar el paso definitivo al "otro lado".



Hay pocos objetos que comprar en la tienda, pero uno de ellos es muy importante para conseguir nuestro objetivo.

nuestro. Mi primera visión consistió en una sala en la que unos enormes capullos, unidos por una especie de cordón umbilical a una extraña maquinaria, dejaban intuir unos extraños seres en su interior, en estado de gestación. Pero el resto de las salas no eran menos impresionantes. En otra de ellas, una increíble pared formada por rostros gimientes sobrecogía el ánimo.

Luego, en una especie de laboratorio, unas urnas individuales encerraban en su interior el resultado de unos extraños experimentos genéticos. Seres deformes a los que no era posible comparar con nada vivo, pero que transmitían una inquietante sensación de naturaleza humana, gemían suplicantes, implorando un final a sus sufrimientos. Mi camino se interrumpía en una habitación, en la cual existía una puerta que parecía no poder abrirse. Al lado, una especie de mesa de trabajo sobre la que estaban extendidos unos planos.

En ellos, una radiografía del cráneo de un humano, dentro del cual se había implantado una especie de parásito mental, como había ocurrido en mi sueño. Pero lo más terrible era que al pie de la imagen, entre unos signos desconocidos, reconocí las letras que forman mi apellido.

De pronto lo vi todo con bastante claridad. Estos extraños seres habían venido desde un lugar lejano en alguna dimensión oculta, y la casa, el espejo y todo lo que la rodeaba era en realidad su forma de entrar en nuestra dimensión. De alguna manera utilizaban a los humanos como cobayas para unos experimentos cuyo resultado sólo Dios podría imaginar. Las implantaciones en el cerebro, las incubadoras con los seres amorfos y las extrañas crisálidas no presagiaban nada bueno. Y por lo que podía ver, las personas que antes habían sabido la verdad o no habían sobrevivido, o no supieron encontrar el valor necesario para enfrentarse a los extraños seres. Sobre mi iba a recaer la responsabilidad de esta lucha, y podía ver con claridad cuál era mi objetivo final: Tenía que cerrar la puerta dimensional que suponía el espejo, de forma que no pudiese volver a ser abierta de nuevo.

Te preguntarás cómo pude conseguirlo, aunque contártelo con detalle sería demasiado largo. Tuve que pasar varias veces de uno a otro lado del espejo, consiguiendo que las acciones de aquí me permitieran superar obstáculos allí, y a la inversa. Después de ser arrestado en más de una ocasión, de recorrer catacumbas, de arrancar el coche a base de whisky, de manipular extrañas palancas con unos guantes para protegerme, de asomarme a grandes abismos, y sobre todo, de moverme entre seres desconocidos cuya sola proximidad me producía terror, comprobé que había hecho todo lo necesario para restaurar el equilibrio entre ambas dimensiones y cerrar la puerta que las unía.

Romper un espejo es algo fácil cuando se tiene un buen martillo, y aunque dicen que hacerlo puede acarrear siete años de desgracia, nunca hice nada con más satisfacción.

Por si te interesa, acabo de leer un anuncio en el periódico, donde alguien vende una hermosa mansión Victoriana a un precio de saldo, en el estado de Virginia. Tal vez te parezca que cometo una tontería, pero prefiero dejar que tú aproveches la oferta. Por mi parte, ya tuve bastante experiencia.

NUESTRA OPINIÓN

La casa Cyberdreams nos invita a un viaje alucinante al mundo de la fantasía. «Dark Seed» ha sido realizado con un derroche de medios, cuidando al máximo hasta el último detalle para conseguir un producto informático de primerísima línea.

Cuenta con unos gráficos alucinantes entre los que merecen especial mención los relativos al Mundo Oscuro, entresacados de la biblioteca fantástica de un autor del prestigio internacional de H.R.Giger, artífice de éxitos como «Alien».

Por supuesto que ello no quiere decir que el resto de los gráficos no esté a la altura. Están concebidos con un nivel de detalle que sin duda sorprende.

La banda sonora llega en ocasiones a poner el vello de punta, complementándola unos efectos especiales verdaderamente realistas y las voces digitalizadas con que los personajes se comunican con nosotros.

Es también notorio el hecho de que se han utilizado filmaciones de actores reales para estos personajes, digitalizando luego esas películas para conseguir un total realismo. Una pieza más, imprescindible en la colección de cualquier aficionado que se precie.

D.G.M.

Los Ancianos nos eliminarán si simplemente tenemos la osadía de acercarnos a ellos.



Una vez más, nuestro mundo corre peligro y nosotros tan tranquilos viendo "El Precio Justo".



Una deteriorada escalera nos conduce al desván. ¿Qué secretos se ocultan entre sus muros?





No tendremos tiempo de disfrutar de las hermosas vistas de nuestra terraza si queremos cumplir nuestro objetivo.



LIBROS

HARDWARE

IMPRESORAS MATRICIALES



320 Pags. 2.750 Ptas.

A casi todos los que trabajamos con ordenadores se nos hace imprescindible manejar una impresora. Y probablemente ninguno seamos capaces de sacarle el máximo rendimiento. Al menos hasta la aparición de este libro, que explica paso a paso los secretos de las impresoras más conocidas e incluso está acompañado con un disco con programas en básic para que podamos usarlas sin demasiadas complicaciones. El texto explica con un lenguaje muy accesible los misterios de la impresión en cualquiera de los tres sistemas existentes, matricial, chorro y láser.

J. Carlos Oros y Antonio Montes ***

Paraninfo NIVEL «I»

COMUNICACIONES

COMUNICACIONES EN UNIX



379 Págs. 3.285 Ptas.

UNIX es un entorno operativo multiárea y multiusuario usualmente empleado por los grandes sistemas de ordenadores conectados en red. La complejidad de los sistemas que usan software compartido y la importancia de un buen funcionamiento de sus interrelaciones hace necesario un gran trabajo sobre comunicaciones. El libro simplifica las tareas del programador experto que necesite una guía para ilustrarle cuando se encuentre frente a un problema importante. El texto es bastante complejo pero incluye gran número de esquemas y ejemplos prácticos.

Jean Marie Rifflet ***

Mcgraw Hill NIVEL «E»

PESIMO · * FLOJO · ** NORMAL · *** BUENO · **** MUY BUENO · NIVEL I: INICIACION · NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS · NIVEL E: PARA EXPERTOS



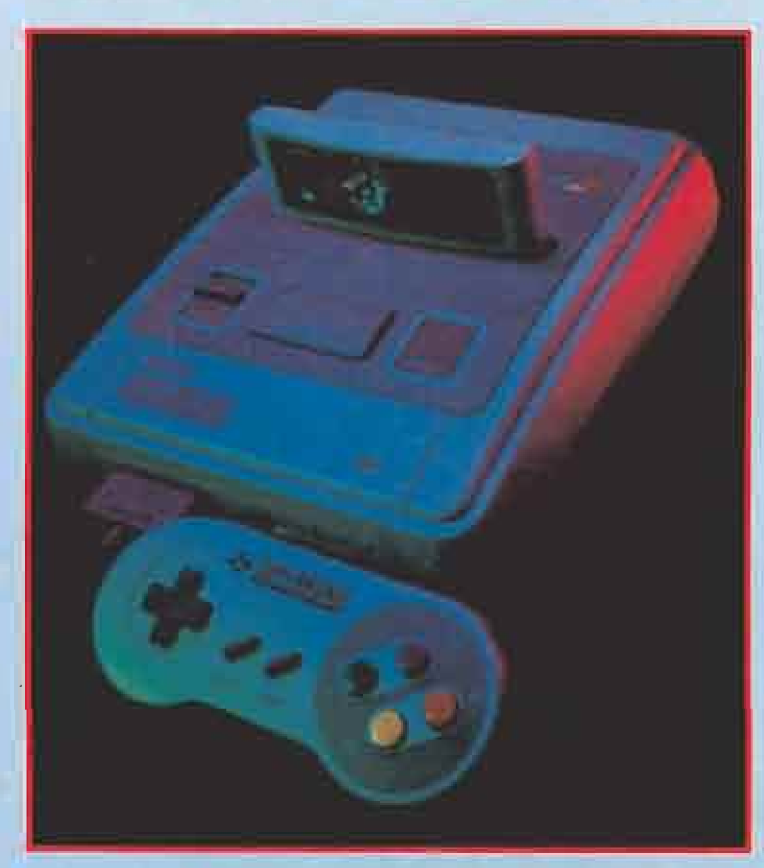
ESTÁ EN FORMA.
ÉL LEE.
sm

LLEGÓ EL CEREBRO DE LA BESTIA

Hace unas semanas se presentó en nuestro país, durante el transcurso de una cena en un conocido hotel madrileño, una de las consolas más esperadas del mercado: la Super Nintendo. El popular showman Emilio Aragón se encargó de presentar el acto y en diferentes momento cedió la palabra a Mr. Sthaler, responsable de la compañía japonesa en Europa, y a Andrew Bagney y Escarlata Loncan, representantes de Erbe, la distribuidora en España de Game Boy y Super Nintendo. Durante sus intervenciones, todos ellos remarcaron las grandes prestaciones técnicas de la máquina y comentaron a los asistentes su política comercial y las líneas generales de su agresiva campaña de marketing.

La nueva consola de Nintendo tiene un microprocesador central de 16 bits y otros cuatro independientes, 128K de RAM y permite 256 colores simultáneos en pantalla con una resolución de 512 x 448 pixels. Cuatro son los títulos con que contará la consola en el momento de su lanzamiento, y progresivamente se irán comercializando nuevos cartuchos hasta hacer un total de treinta antes de final de año. La Super Nintendo contará también con accesorios tan innovadores como el Nintendo Scope, un espectacular bazooka inalámbrico que funciona por infrarrojos.

Tras la cena, siguieron las actuaciones musicales del ya mencionado Emilio Aragón, así como de Luz Casal, Sergio Dalma y Los Platters, que cerraron la fiesta de Erbe de forma brillante.





A LA CAZA DE LA COMPAÑíA

Como ya viene siendo habitual la celebración del ECTS, además de servir de escaparate de lo más novedoso del software internacional, permitió también que las diferentes distribuidoras españolas se lanzaran a la búsqueda y captura de nuevas compañías con las que engrosar su lista de acólitos.

Para empezar Proein S.A. consiguió llegar a un acuerdo con la número uno del software italiano, Simulmondo, gracias a lo cual pronto podremos ver en nuestro país la mayoría de sus producciones, como «I play 3D Soccer» o «Formula 1 3D».

Por su parte Dro Soft consiguió llevarse por dos veces el gato al agua ya que fueron dos compañías, la consagrada U.S.Gold y la más novata Mirage, las que pronto verán sus títulos comercializados en nuestro país a través de la distribuidora española, que ve como se incorporan a su catálogo juegos de la categoría de «Free D.C.!», «The Humans» o «Ragnarok».

LORICIEL ESTUVO EN ESPAÑA

En el transcurso de una reciente visita a nuestro país, Laurant Weill, director de la compañía francesa Loriciel tuvo la gentileza de visitar nuestra redacción, para, entre asuntos, mostrarnos ya terminadas algunas de las producciones cuyo lanzamiento anunciaron durante la celebración del E.C.T.S. 92.

Destacó principalmente el excelente acabado del que ha sido objeto «Jim Power», del que os hablamos más en profundidad en nuestra sección de Punto de Mira. Por otra parte, y a pesar de no estar totalmente concluida, tuvimos oportunidad de comprobar el excelente "look" de un clásico de Loriciel, «Panza Kick Boxing» en su versión para Super Nintendo, con unos movimientos realmente antológicos.

EL FUTURO DE VIRGIN

Aunque oficialmente Virgin no ha dejado de tener distribuidor en nuestro país, la complicada situación a raiz de la ruptura a nivel internacional de la compañía con Sega, ha hecho que no se oyera nada de ellos durante algún tiempo, mientras se replanteaban su política de cara a los próximos años. Por fin su situación parece estar clara y anuncian la presencia de cuatro líneas de producto diferente: línea budget, línea normal, producto especial y programas en CDRom. Dentro de muy poco, sus próximos juegos llegarán a nuestro país a través de Erbe, quien tiene los derechos de los programas de la prestigiosa compañía inglesa.



En las próximas semanas podremos ver programas como «Dune», una videoaventura basada en las celebérrimas novelas de Frank Herbert y que va a salir en nuestro país con todos sus textos en castellano. «Shuttle», una simulación de lanzadera espacial para PC, aunque se espera que luego salgan versiones para ST y Amiga, en la que intentaremos igualar los éxitos que este aparato está teniendo en sus viajes al espacio.

Otros títulos como «Rolling Ronnie» o «Spot» saldrán un poco después, con un planteamiento para un público más amplio, aunque sólo sea porque estos dos programas aparecen en los tres sistemas habituales de dieciséis bits, mientras que los dos primeros están diseñados pensando sólo en PC.

En Septiembre están previstos «Lure of the temptress», una videoaventura en el más puro estilo Sierra, y «Jimmy White's Snooker», un juego de billar con gráficos y movimientos auténticamente alucinantes.

Como véis un catálogo bastante atractivo y con el que vamos a poder disfrutar muy pronto.

ACTUALIDAD INTERNACIONAL

HIRED GUNS

«Hired Guns», es el nombre de un nuevo programa, al Psygnosis está dando los últimos retoques. Derek Dela Fuente, uno de nuestros corresponsales en el extranjero, se ha trasladado hasta el cuartel general de la afamada compañía británica para contaros en directo cómo será este sorprendente juego y cuáles han sido los pasos que han seguido hasta que el programa ha tomado forma.

■ PSYGNOSIS
■ En preparación: **Amiga**

Hace cinco años.., es decir, en 2707, los cuatro protagonistas de «Hired Guns» eran soldados de la Quinta División de las Fuerzas Federales de Maxellamar, inmenso estado galáctico que se compone de dos constelaciones, la más importante de las cuales se llama Luyten L 798-6, con capital en el planeta Nueva Europa. Tras muchos años de paz en los que nuestros personajes cultivaron una gran amistad, estalló la guerra con el gobierno de Lacaille 9352, una constelación independiente, por una disputa territorial sobre uno de los planetas de este último sistema: Tharagrene.

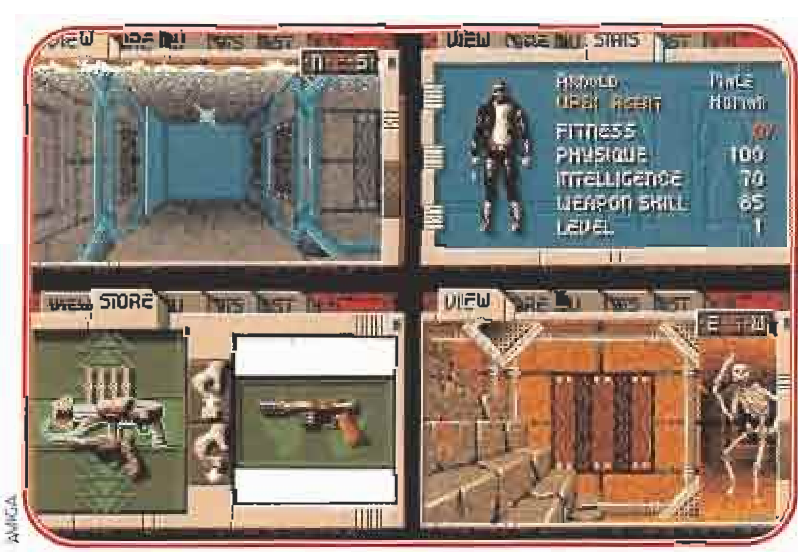
El conflicto giró inicialmente en torno a una de las primeras misiones de exploración emprendidas en busca de masas planetarias, cuyos componentes pertenecían a las dos constelaciones beligerantes. La historia, desgraciadamente, ¡jamás reveló qué miembro del equipo científico manipulaba el inescán infrarrojo 1 de alta resolución cuando el mencionado planeta fue descubierto. Inmediatamente, ambas partes se atribuyeron el hallazgo. La enemistad entre las dos constelaciones fue creciendo mientras se iniciaba la colonización de Tharagrene...

En este punto, nos convertimos en protagonistas de la aventura, cuyo argumento se va descubriendo en su mayor parte a lo largo del juego, por lo que no queremos adelantaros más detalles del mismo.

Una mezcla de estrategia y acción «Hired Guns» puede definirse como un juego de rol con un alto grado de acción.

Sus principales características son: juego simultáneo para cuatro jugadores, cada uno de los cuales maneja uno de los mercenarios protagonistas; perspectiva independiente en primera persona de cada uno de ellos; los protagonistas pueden mirar arriba y abajo: ¡probad a ver cómo vuestro compañero lanza una roca desde un saliente y aquella se rompe en mil pedazos delante de vuestras narices!

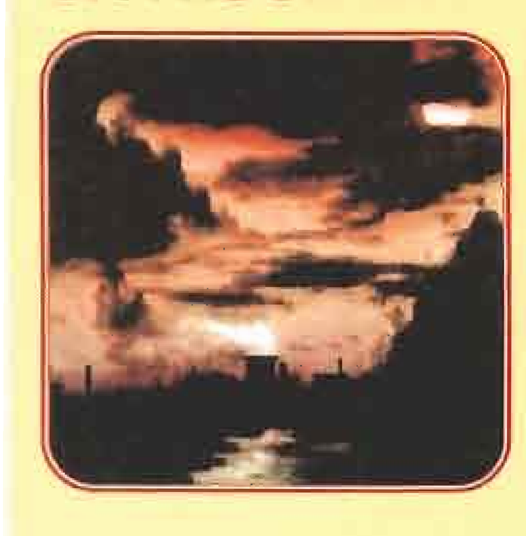
Para satisfacer todos los gustos existen dos modalidades de juego: una auténtica aventura de rol para un máximo de cuatro jugadores o una partida corta repleta de acción para el mismo número. Según la cantidad de jugadores existen distintas formas de controlar a los personajes: un solo jugador que maneja a todos los mercenarios con un ratón; dos jugadores controlando, cada uno con su ratón, a su respectiva pareja de mercenarios; tres jugadores al mando de sendos mercenarios por medio del joystick o las teclas; y, por último, cuatro jugadores para el mismo número



Este será el aspecto que tomará «Hired Guns», un programa que por sus requerimientos técnicos no podemos asegurar que vaya a ser publicado en España.

CUATRO MERCENARIOS EN BUSCA DE UN OBJETIVO

HISTORIA DE UN PROGRAMA



A continuación, vamos a ofreceros un curioso documento. Se trata de la historia, detallada mes a mes, del desarrollo de «Hired Guns» desde que fue concebido, allá por octubre de 1.990, hasta sus últimos retoques. En las siguientes líneas, recogemos el testimonio en primera persona de su programador, Scot Johnson.

Octubre de 1.990

"La historia de «Hired Guns», mi primer juego comercial, se remonta a mi época universitaria. Como ya he dicho al ser mi primer programa, había que hacer todo el trabajo de campo antes de que mis esfuerzos dieran como fruto algo siquiera parecido remotamente a un juego."

Noviembre de 1.990

"DMA me presta un Amiga 3000 para desarrollar el juego en casa. Al cabo de un mes de trabajo, un jugador puede moverse por un sencillo laberinto. En este punto los gráficos son decididamente del estilo de «Dungeon Master». Los niveles superior e inferior aún no pueden verse al caminar por la pantalla y los gráficos son un tanto primitivos."

Diciembre de 1.990 - Enero de 1.991

"He pasado algún tiempo dibujando bloques de piedra en 32 colores para los muros. El juego ya tiene cuatro jugadores –ha sido fácil conseguirlo gracias a una cierta familiaridad con la estructura interna de los juegos–. Los jugadores pueden ver los niveles superior e inferior y entre sí. ¡En este momento, en lugar de figuras de otros jugadores, tenemos cabezas digitalizadas en la oficina!"

Febrero de 1.991

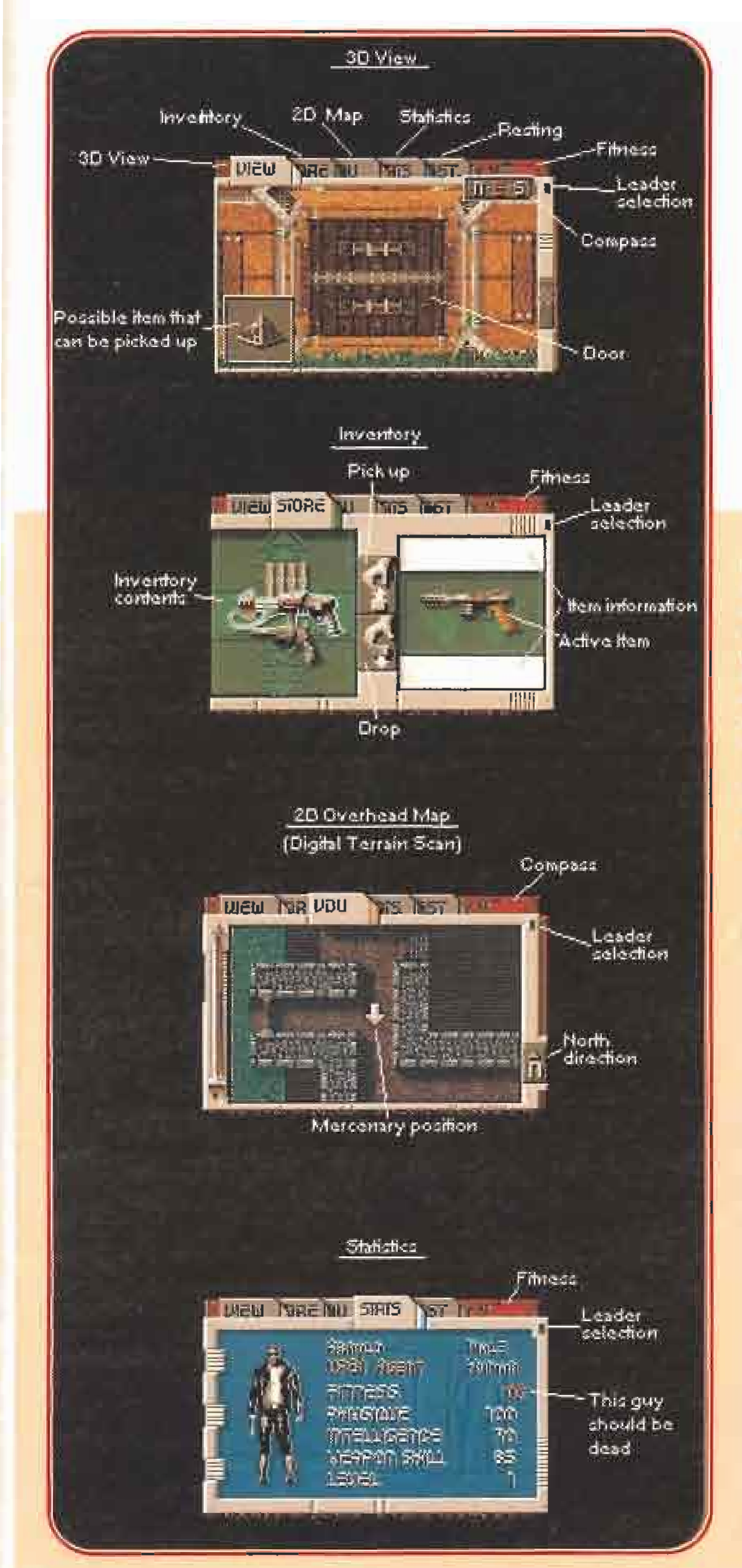
"Ya tenemos el agua. Por desgracia, mis bonitos muros de 32 colores tienen que ver reducida su gama a la mitad para acondicionar el agua a la paleta. Se inicia el primer esbozo de final frontal. A final de mes se introducen los bloques móviles."

Marzo de 1.991 - Mayo de 1.991

"Todos los gráficos se tienen que volver a hacer, junto con una segunda versión del final frontal y los botones del muro. El movimiento del agua ocupa una enorme cantidad de tiempo de CPU y de cálculos (hay que volver a escribir el código). Yo era un poco ambicioso con el viejo algoritmo del agua: tenía que parecer líquido real chapoteando en una habitación o un foso. Como el mapa entero (12.167 posiciones) podía teóricamente necesitar ser procesado, ello hacía que el juego avanzara a paso de tortuga."

Junio de 1.991

"Me licencio brillantemente en mi carrera universitaria y empiezo a trabajar exclusivamente en «Hired Guns». Ahora ya podía, hasta cierto punto, compartir la tarea de elaboración de gráficos junto con Graeme Anderson. En este punto, los personajes del juego se convierten en figuras con un aspecto real y éste pasa de ser un sencillo programa



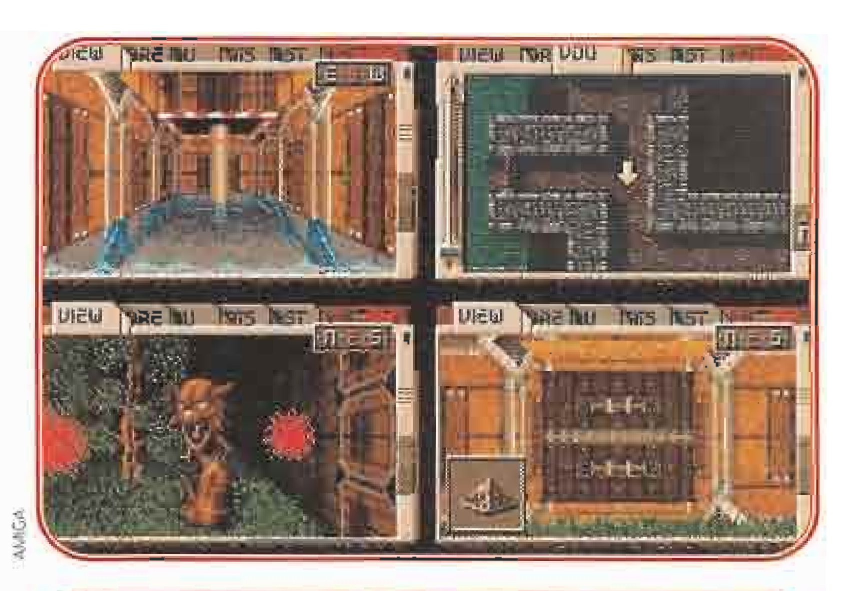
«Hired Guns» combina elementos de rol y acción en un programa donde son cuatro los protagonistas.

Pantalla 1 (visión panorámica): Cuando juguéis pasaréis la mayor parte del tiempo controlando al mercenario desde este panel, que muestra una perspectiva del juego a la altura de la cintura de frente a la posición del personaje. Hay un detalle original, que consiste en que cada mercenario puede contemplar directamente lo que tiene encima y debajo de sí mismo. Ello le permite, por ejemplo, observar el interior de un pozo o un abismo.

Pantalla 2 (inventario): Podéis manipular y volver a colocar los objetos que llevan los mercenarios. De una lista de utensilios que va desplazándose horizontalmente podéis seleccionar uno, cuyas características se describen brevemente a vuestra derecha. Dicho objeto puede ser una llave, un arma, comida, etc.

Pantalla 3 (mapa superior): Cada mercenario tiene acceso a un mapa digital del terreno, examinado anteriormente por otros exploradores. Este mapa muestra las características generales del entorno y el interior de los edificios. Su contenido, en el que se incluye la altura a la que se encuentra el personaje, cambia al moverse éste.

Pantalla 4 (estadísticas): Este panel informativo muestra los siguientes datos: nombre, género, clase, raza, estado de forma (0=muerto), heridas y nivel general de salud del mercenario, estado físico (medida de fuerza y resistencia), inteligencia y habilidad en el manejo de las armas, y, por último, nivel de juego, en el que se muestra la destreza del jugador.


AMIGA


AMIGA

de mercenarios a través del joystick o las teclas correspondientes.

No son estos los únicos alicientes. También podemos mencionar el efecto de animación transparente del agua (no os confiéis, que no todo vuestro equipo es impermeable), los más de cuarenta mapas en tres dimensiones, con 10.580 posiciones en cada uno. Asimismo hay que destacar la acertada combinación de los ambientes del pasado con los escenarios de ciencia ficción, o los decorados interiores y exteriores. Los gráficos corresponden a cuatro estilos diferentes y el mapeado se realiza de forma automática. En cuanto a los efectos sonoros, hay que señalar que, gracias a su realismo, contribuyen a una notable ambientación del juego. Tampoco podemos pasar por alto el excelente mecanismo que anima a todos los personajes, incluidos los monstruos. Todas estas características convierten a «Hired Guns» en el primer programa auténtico de lucha y aventuras en tres dimensiones para cuatro jugadores.

Por otra parte, la pantalla está dividida en cuatro ventanas, una para cada mercenario. El jugador puede acceder a cinco paneles informativos, pero nunca a más de uno al mismo tiempo. Estos paneles están indicados mediante recuadros que aparecen en lo alto de cada una de las ventanas.

de laberintos a transformarse en algo más ambicioso: un auténtico videojuego de rol."

Julio de 1.991 – Septiembre de 1.991

"Después de culminar otros proyectos a corto plazo, comienza la tarea de trazar algunos objetos que los jugadores puedan recoger y usar a lo largo del juego. En este periodo de tiempo surgen graves problemas de memoria (y recalco lo de graves). Se decide que el juego funcione con un Mega de RAM. Mi hermano se pone entonces manos a la obra en el apartado musical. Para ello, decidimos emplear Music-X y MED3."

Octubre de 1.991

"Se finaliza la tercera versión del final frontal. Dave empieza a quejarse de la cantidad de tiempo empleado en la realización de áquel. Se pone en marcha la tarea de creación del editor de mapas. Decido escribirlo en C y hacerlo funcionar fuera del juego con ventanas e iconos decentes. Podía haberlo introducido en el juego pero, con tantos parámetros e interacción, habría sido una tarea mastodóntica. En su lugar, acometo la labor un poco menos gigantesca de escribirlo en C."

Noviembre de 1.991

"'¿Cuándo estará concluido el juego?, me preguntan. 'Dentro de dos meses', respondo. Este mes se dedica a desarrollar el editor de mapas."

Diciembre de 1.991

"El editor de mapas es extremadamente complicado, y no por culpa de una mala programación. ¡Es que tiene que editar tantas cosas! La cuarta y definitiva versión del final frontal se concluye en Navidad. Esta parece mucho más satisfactoria. Obsérvese el diseño rocoso de los menús. ¿Os recuerda al utilizado para la pantalla de menús de «Lemmings»? Debería, puesto que yo fui quien creó ambas, gracias al venerable Hi-Soft Basic. Steve Hammond está trabajando en el manual y el relato de fondo. Con un poco de suerte, áquel resultará un folleto razonablemente grueso y encuadernado en anillas."

Enero de 1.992

"Este mes transcurre mientras se diseñan las escaleras y las puertas. Se realiza un pequeño trabajo preliminar para la pantalla de selecciones del mapa de todo el mundo y surgen algunas ideas para la selección de personaje. Dave Osborne empieza a dedicarse íntegramente a los gráficos, elaborando un nuevo estilo."

Febrero de 1.992 - abril de 1.992

"Se terminan el mapa, la selección del personaje, la introducción al mapa y los logotipos de la compañía. Todo está prácticamente hecho a excepción del juego. Se decide introducir la posibilidad de instalación del disco duro. En consecuencia, tendré que hacer el juego más amigable en comparación con AmigaDos. Después de una rápida sesión intensiva de programación en casa, escribo las instrucciones de instalación en disco duro. Está bastante bien y es muy fácil de usar, por lo que decido documentarlo y divulgarlo entre el público. Me dicen que podemos meter hasta 35 páginas a todo color en el manual."

Mayo de 1.992

"Ya hay campos de teletransportación y descripciones de objetos en la pantalla del inventario. La música va viento en popa, así que decido introducir lo que hay en el juego. Lo único que me falta son algunos efectos sonoros. Oh, bien... y tiempo para hacer un buen sampleador de audio y un master de sonido definitivo".

"'¿Cuándo estará concluido el juego?, me preguntan. Dentro de dos meses, respondo."

Derek Dela Fuente

Conviértete en uno de los mejores atletas del mundo y compite en ocho de las más excitantes y desafiantes pruebas de los deportes de invierno: Descenso, Slalom Gigante, Saltos de Esquí, Patinaje de velocidad, Esquí de travesía, Bobsled, Trineo y Biatlón.

Pantallas versión PC VGA





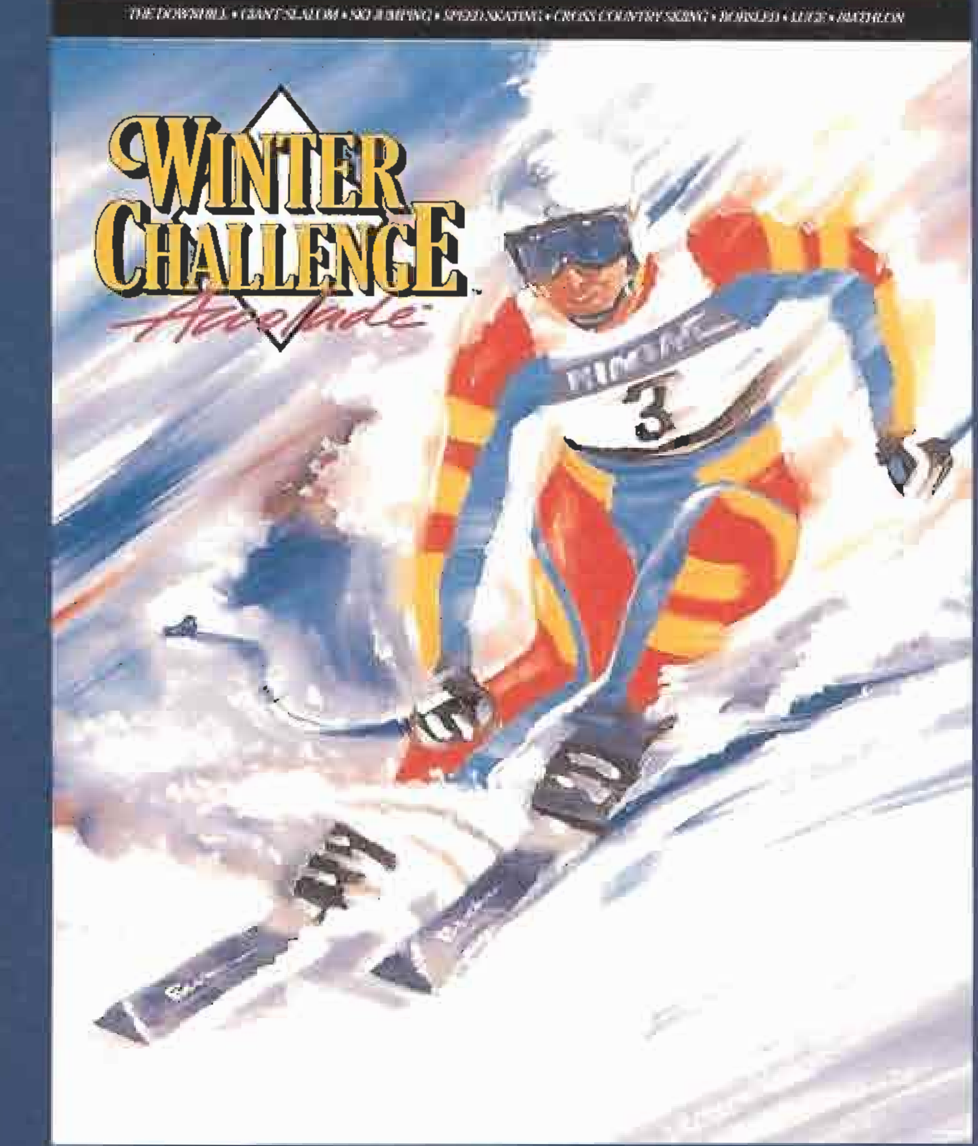






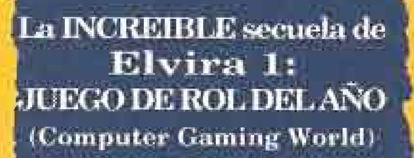


· Gráficos VGA 256 colores.
· Increíbles imágenes digitalizadas y 3D poligonal.
· Hasta 10 jugadores -el juego de grupo definitivo.
· Repetición instantánea de imágenes.
· Opciones de entrenamiento y competición.
· Atractiva música y efectos de sonido digitalizados.

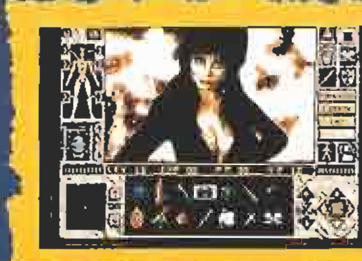


Diseñado por MindSpan











Una fuerza maligna ha entrado en nuestro mundo y ha tomado posesión de Producciones Black Widow en Hollywood. La propietaria del estudio, Elvira ha desaparecido. De tres platós, un cementerio, una casa encantada y unas catacumbas están saliendo espantosos monstruos.

Tu misión es rescatar a Elvira de estos tres terroríficos mundos.





- **Cerca de 4000 escenarios, cinco veces más grande que Elvira 1.**
- **Supernaturales gráficos VGA.**
- **Tres terroríficos mundos para explorar.**
- **Sobre de 120 horas de suspense.**
- **Más de 700 armas mortales, pergaminos, hechizos y herramientas para intercambiar.**
- **Encuentros completamente animados con cientos de formidables nuevos enemigos.**
- **Control del juego 100% apuntar y pulsar.**
- **Obsesionante banda sonora.**





SERRANO, 240
28016 MADRID





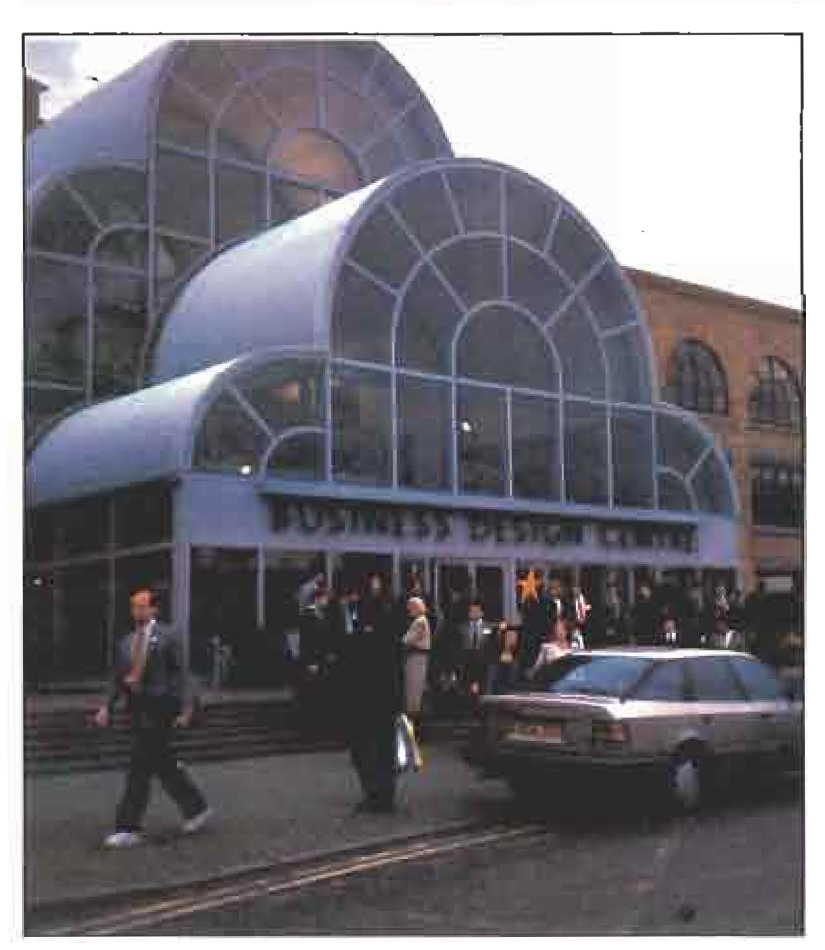
PCs Y CONSOLAS, LOS PROTAGONISTAS

UNA CITA IMPRESCINDIBLE

De nuevo el European Computer Trade Show ha sido la excusa perfecta para reunir en Londres a todos los profesionales del software de entretenimiento. Productores, distribuidores y prensa han acudido puntuales a esta cita imprescindible en la que cada año todos juegan a adivinar hacia dónde se dirige el futuro.

Las compañías de videojuegos en general, han tomado posiciones en un mercado que hasta hace muy poco daba bastantes muestras de indecisión. Lo que más se ha notado en esta feria es la diversificación en dos grandes áreas. Por un lado, la creación de productos cada vez más elaborados y complejos a nivel de gráficos y sonidos digitalizados, que al requerir un mayor espacio para el almacenamiento de la información, están decantando a los fabricantes hacia la utilización del CDROM. Este hecho y la moda cada vez más evidente del Multimedia, está propiciando el auge de los PC Multimedia (CDROM, tarjeta de sonido,...) y el resurgimiento del CDTV de Commodore y el CDI de Phillips. Al mismo tiempo, este tipo de producto está provocando la consecuente especialización de fabricantes como Mindscape, por ejemplo, que cuenta ya con un amplio catálogo de software relacionados con este área.

Por otra parte, se ha notado un considerable aumento del número de compañías dedicadas al software para consolas que actúan bajo licencia de Sega o Nintendo. Como en los viejos tiempos, parece que los productores de soft harán programas para todo el hardware disponible. Así, compañías que hasta ahora sólo producían soft para una determinada consola, están ahora traduciendo, el mismo programa, para todas las marcas y modelos. Tal es el caso de Acclaim, que hasta ahora sólo hacían software para Nintendo y ahora también para Sega o Electronics Arts, que sólo creaba productos para Sega y ahora lo hará para Nintendo. Esta parece ser la tónica general en el mercado de las consolas.

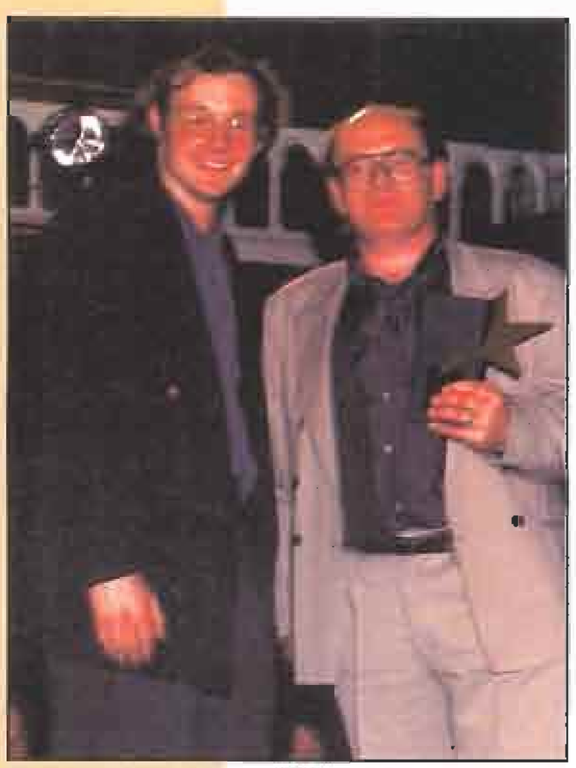


Otro gran área en auge es la de los complementos de hardware, mayoritariamente para PC, aunque también tímidamente para Amiga. Nadie se conforma con el ordenador que se compró en la tienda. Todos quieren mejorarlo: esta tarjetita con más colorines por aquí, más soniquetes y en estéreo por allá, otra unidad de disco más gorda por acá... El Atari ST prácticamente ha desaparecido y sólo una o dos casas, en plan nostálgico, siguen haciendo cosas para 8 bits (léase Amstrad y Spectrum).

También en esta edición de E.C.T.S. se han otorgado los premios anuales al software internacional y un año más han suscitado la polémica. No es posible integrar en un sólo certamen el software mundial porque existe una gran diversidad de mercados. Como consecuencia de estas diferencias los programas aparecen en fechas distintas. Esto hace que se produzcan hechos como el de este año, que entre las nominaciones para el mejor programa estaban «The Monkey Island» y «The Monkey Island II», su segunda parte. Otro caso más insólito si cabe es que el mejor programa haya sido «Lemmings». ¿Os suena de algo? No, no os equivocáis, también fue el mejor programa del año pasado.

En las siguientes líneas encontraréis, en detalle, lo que aconteció en el European Computer Trade Show de esta primavera en Londres.




El presentador de "Channel 4", Dominik Diamond, entregando el premio de "mejor compañía del año" a Paul Hibbard de Microprose, durante la gala de clausura del E.C.T.S.

Y LOS PREMIOS FUERON PARA...

El pasado 12 de abril se entregaron los premios del European Computer Trade Show (E.C.T.S.) en su edición de 1992. Todos los asistentes a la ceremonia esperaban con impaciencia el fallo del jurado, en una gala presentada por Dominik Diamond, popular "showman" inglés, conductor del programa de "Channel 4" sobre videojuegos «GamesMaster».

Los premios E.C.T.S. resultan de la votación de las 50 revistas de videojuegos más prestigiosas, entre las que, por supuesto, se encuentra la nuestra. Y sin más, estos fueron los galardonados:

Mejor juego del año:
LEMMINGS
Mejor Videojuego:
SONIC THE HEDGEHOG
Mejor juego de acción:
LOTUS TURBO CHALLENGE II
Juego más original:
CIVILISATION
Mejor juego de aventuras y de rol:
EYE OF THE BEHOLDER
Mejor juego de simulación:
RAILROAD TYCOON
Mejor juego deportivo:
JIMMY WHITE´S WHIRLIND SNOOKER
Mejores gráficos:
WING COMMANDER II
Mejor sonido:
WING COMMANDER II
Mejor compañía de software del año:
MICROPROSE
Mejor compañía de hardware del año:
SEGA

ACCLAIM

¡MOSQUIS, VUELVE BART!

Muchas fueron las producciones que Acclaim presentó en el E.C.T.S. para todos los usuarios de consolas, aunque sin duda las que se llevaron la palma gracias a la popularidad de sus protagonistas fueron dos, «Bart Vs. The World» y «Kruty's Funhouse», que devuelven de nuevo a nuestras pantallas las disparatadas aventuras de la familia Simpsons.

Por otra parte, noticia importante fue también el anuncio por parte de Acclaim de que a partir del presente momento muchas de sus nuevas producciones no sólo serán editadas para las tres máquinas de Nintendo, Game Boy, NES y Super NES, sino también para las tres de Sega, Game Gear, Master System y Megadrive. Es por ello que se amplía considerablemente el abanico de usuarios que en breve podrán disfrutar de sus más inminentes producciones como las ya mencionadas u otras actualmente en desarrollo, como un nuevo juego de boxeo titulado «George Foreman Knockout Boxing» o el popular programa de baloncesto «Arch Rivals».

Sin embargo, continúa existiendo una serie relativamente amplia de títulos que de momento –tal como ha ocurrido hasta el presente– sólo serán editados para las consolas de Nintendo, como el esperado «Terminator 2: The Judgment Day», u otras tan prometedoras como «Spiderman 2» o «NBA Super All-Star Challenge».

ACCOLADE



EL PRIMERO DE LA CLASE

Muchas son las novedades que esta histórica compañía ha presentado en la presente edición del E.C.T.S. que pasamos ahora a comentar. Hace ya bastantes números os hablábamos del «Jack Nicklaus´ Unlimited Golf». Pues bien, esta vez recibimos el «Jack Nicklaus Signature Edition», un nuevo juego de la misma serie con gráficos VGA de 256 colores, en el que, entre otras muchas cosas, puedes crear tus propios hoyos, definir tu propio estilo de juego y contar con un ayudante que te proporcione los palos que, anteriormente, hayas escogido. Pero lo mejor es la elección que puedes efectuar de cinco jugadores internacionales, que se encuentran digitalizados en tu juego, entre los que, por supuesto se incluye Mr. Nicklaus.


PC «JACK NICKLAUS´ GOLF»

También dentro del género de los simuladores deportivos será editado «Hardball III», que nos muestra y demuestra que jugar al béisbol no es tan difícil como parece. Sobre todo si Al Michaels, un famoso comentarista deportivo americano, es nuestro maestro. Con la tercera entrega del «Hard Ball», los de Accolade se han propuesto que consigas convertirte en un experto jugador de béisbol. Poco les va a costar, ya que puedes desarrollar tus partidas a lo largo de ocho estadios americanos, los mejores, y con los más representativos equipos.

Las series de ciencia ficción creadas por Frederick Pohl han dado paso también a un juego de Accolade. Se trata del «Gateway», en el que te encuentras atrapado en una nave propiedad de la misteriosa raza "Heechee", con la que tienes que aliarte para luchar a muerte contra "The Assassins".

«Star Control II» es la segunda entrega, convertida en un juego de rol y ciencia ficción, de aquel arcade de igual título. En el mismo, seguimos defendiendo a la Alianza de Galaxias, siendo los almirantes de nuestra propia flota estelar.


PC «GRAND PRIX UNLIMITED»


PC «HARDBALL III»

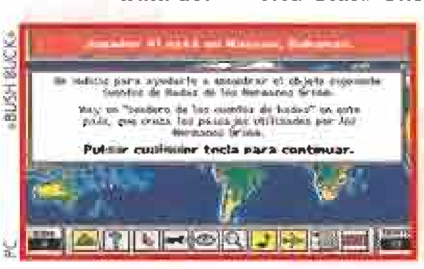
Para los amantes de los coches veloces, Accolade presenta «Grand Prix Unlimited». Este esperado juego, continuación de «Grand Prix Circuit», combina una cuidada realización técnica, espectacular en lo que a gráficos se refiere, con la adrenalina que produce una excitante carrera de bólidos. Si 16 circuitos te parecen pocos, prueba a competir en el Gran Premio de Montecarlo. Saldrás marcado con tanta curva.

También Accolade presentó varios juegos para Game Boy. Entre ellos destacan los siguientes títulos. «Asteroids», un arcade clásico donde los haya, en el que tiene que limpiar de polvo y paja, es decir, de asteroides y meteoritos, la veloz trayectoria de tu nave. «Centipede» donde podrás hacer frente a miles de insectos, con la única ayuda de una espada de luz, al estilo de la que utilizaba Luke Skywalker. Por último, «Missile Command», que te eleva a ministro de Defensa de tu país, aunque tu misión no es la de revisar papeles detrás de una triste mesa de despacho, sino la de defender desde un impresionante panel de control la integridad de 16 ciudades, sobre las que continuamente llueven misiles.

ACTIVISION

FRENÉTICA ACTIVIDAD

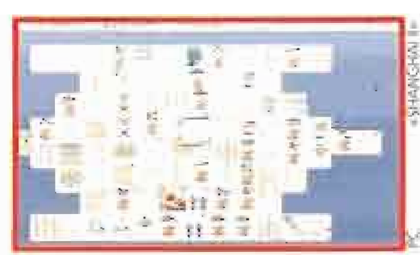
Pasada la crisis que sufriera la compañía hace un año, lo cierto es que Activision desarrolla ahora una frenética actividad para lanzar juegos para vuestros PCs. En este mismo número os comentamos una de las novedades que presentaron en esta feria. Se trata del «World Class Chess Sagon V», un buen juego de ajedrez, que incluye muchas de las partidas que Kasparov y Karpov jugaron en el campeonato de 1990. También llegará a España en breve «Bush Buck», un juego en el estilo de la serie «Carmen Sandiego» en el que podéis vivir una persecución mundial, buscando objetos robados por vuestro mortal enemigo Otto Von Slinkenrat. Activision nos ofrece del mismo modo la oportunidad de cargar en un PC o en un Macin-



PC «BUSH BUCK»



tosh, «Sanghai II». Se trata de la adaptación a nuestras pantallas de un juego de tablero, creado por maestros orientales hace miles de años, en el que tu estrategia a la hora de mover sus fichas te es más útil que tu rapidez en la jugada. El objetivo del juego es vencer a tu contrario, ya sea el ordenador u otro jugador, para lo cual es preciso unir dos piezas similares del tablero para hacerlas desaparecer, hasta que no quede ninguna en pantalla. Existen tres modalidades de juego e incluso el programa incorpora un editor que permite de modo asequible diseñar los diferentes escenarios, además de darnos acceso a una biblioteca donde podremos escoger entre distintos tipos de fichas, aquellas que mejor se ajusten a nuestras necesidades.


«SHANGHAI II» PC

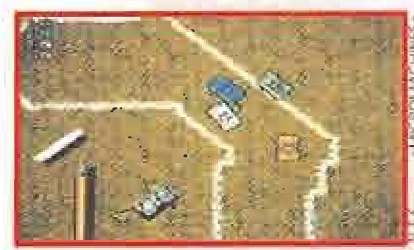

«WORLD CLASS CHESS» PC

CAMERICA GAMES

SÓLO PARA TUS CONSOLAS

Camerica Games es una nueva compañía canadiense que distribuye los productos de Code Master para consolas. Su política será la misma que en los programas de ordenador: lanzar juegos muy competitivos en su precio, en un mercado copado por las grandes firmas. Para empezar, nos proponen una gran variedad de divertimentos para tu N.E.S. de Nintendo. Así, tenemos «The Fantastic Adventures of Dizzy», en el que un simpático huevo se complica la vida buscando a su novia, o «Micro Machines, The Video Game», una versión animada para tu consola de los populares cochecitos de carreras. Camerica Games también nos ofrece «The Ultimate Stuntman», todo un cachas al que recurre el FBI y que se lía a tortas con "Doctor Evil", un malvado cuyo objetivo es hacerse con una poderosa y destructiva arma. Pero para mazas, las de «Bignose, the Caveman», un cavernícola narizudo que tiene que encontrar lechugas en su diminuta isla desierta, para dar de comer a todos sus habitantes. Con «MIG 29, Soviet Fighter», experimentas en tres dimensiones la sensación de pilotar un caza soviético, incluso de noche. Pero con «Firehawk», tu consola sufre los balazos enemigos que impactan en el poderoso helicóptero que manejas.


«BIGNOSE» N.E.S.


«MICROMACHINES» N.E.S.

Como ya os hemos dicho al principio, esta compañía ofrece auténticas gangas. Puedes hacerte con cuatro juegos al precio de uno, eligiendo entre estos dos packs: «4 Quattro Sports», que incluye "Baseball Pro's", "Soccer Simulator", "Pro Tennis" y "BMX Simulator"; o «4 Quattro Aventure» con "Treasure Island Dizzy", "Linus Spacehead", "Boomerang Kid" y "Super Robin Hood".

CINEPLAY INTERACTIVE

20 MEGABYTES DE IMÁGENES DIGITALIZADAS

Cineplay Interactive es una compañía de muy reciente creación. Sus cerebros son Kellyn Beck y Will Vinton. El primero de ellos siempre ha estado vinculado al mundo del videojuego y en su curriculum cuenta con éxitos como «Defender of the Crown», «Rocket Ranger» y «Centurion». Will Vinton, por su parte, se dedicaba básicamente a la animación por ordenador en cine y TV y uno de sus mayores logros lo obtuvo con la película «Michael Jackson's Moonwalker».

Entre los dos, apoyados por un equipo de 45 personas –incluyendo programadores, diseñadores, guionistas y músicos–, han realizado «Free DC!». Una curiosa aventura que posee más de 20 megas de imágenes y sonido digitalizados, –no os asustéis, en la versión final estarán comprimidos y no ocuparán más que una pequeña porción de vuestro disco duro– que nos trasladarán a un curioso zoo en donde están encerrados todos los tipos de humanos que existen: desde el ex-presidente de los U.S.A. hasta la familia más típica americana. Una idea original que sólo estará disponible por el momento para PC y que esperamos ansiosos.

CODEMASTERS

TODO UN HERVIDERO DE PERSONAJES

Los famosos reyes del "budget" parecen estar dispuestos a que su personaje más carismático, el orondo e intrépido Dizzy, se vea pronto acompañado por toda una auténtica tribu de personajes no menos curiosos y simpáticos, y de hecho gran parte de las producciones que presentaron en esta edición del E.C.T.S. están protagonizados por nombres como CJ el elefante, Steg la babosa o el Capitán Dynamo.

No deja de resultar curioso el hecho de que Codemasters fue de las pocas, por no decir la única, compañías que anunciaron su decisión de continuar publicando sus nuevos juegos tanto para 8 como para 16 bits, por lo que títulos como «CJ in Space», «Steg The Slug», «Captain Dynamo» o «Seymour Goes to Hollywood» podrán pronto satisfacer el ansia de novedades de usuarios tan olvidados como los de Spectrum o Amstrad.

Dizzy, no podía ser de otra forma, fue también noticia durante el E.C.T.S. y por tres razones diferentes: la publicación de un nuevo juego de su saga, «Dizzy and The Lost Treasure», el lanzamiento de diversas compilaciones con algunas de sus anteriores aventuras, y la confirmación de que el huevo saltarín más popular de la historia del software probará también fortuna dentro del mundo de las consolas, como ya hemos comentado.

CORE

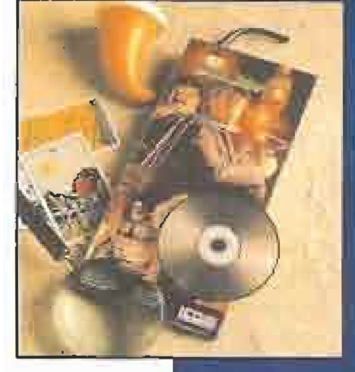
VARIEDAD Y GUSTO

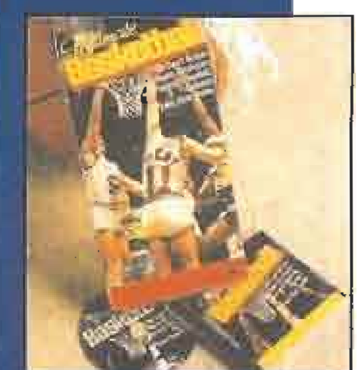
Esta potente compañía inglesa ha dado a luz al hijo de "Chuck", ese inquieto personaje que en el tiempo de los Picapiedra venció a su terrible enemigo, Gary Gritter. Por esta razón nos presen-

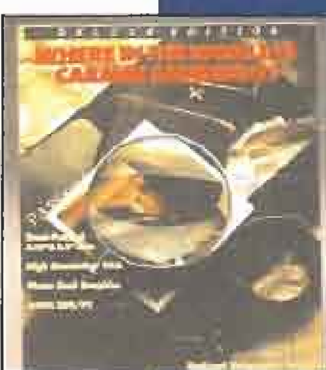
Y además...

ACTIVE

PERIFÉRICOS Y CD-ROMS









Además de algunos interesantes periféricos, entre los que se contaban varios joysticks para Megadrive, un cassete para C64, y un control-pad para la Super Nintendo idéntico al de la Neo Geo. Active presentó en el E.C.T.S. un variado catalogo de títulos para CD-ROM, entre los que destacaron algunos como «Ebook's Electronic Library Art», un completo repaso por la Historia del Arte, «Wild Places», un atractivo recorrido por algunos de los paisajes más bellos de nuestro planeta, «Talking Jungle Safari», un salvaje recorrido por la jungla sin salir de casa, y diferentes juegos y aventuras como «Sherlock Holmes Consulting Detective», «Airwave Adventure: The Case of the Cautious Condor», «Where in the World is Carmen Sandiego?», «Battle Chess», «Stellar 7» «Ultimate Basketball», «Desert Strom: The War in the Persian Gulf» o «Mixed-Up Mother Goose».

NAKSHA

VIDEO PARA EL PC

La tarjeta «Video-Lab», presentada por Naksha, es un potente ingenio compatible con «Windows 3», que permite al usuario capturar secuencias de video y utilizarlas en sus propios programas, teniendo en cuenta que además se suministra una tarjeta especial Hi-Colour VGA que posibilita pasar de los 256 colores habituales, a la nada despreciable cifra de 32.768.





Nuestro director, Domingo Gómez, se hizo una instantánea con la familia Addams en el stand de Ocean. Lo curioso es que a la hora de elegir esta fotografía no sabíamos quién de todos los componentes que salen en la misma era nuestro director. ¿Lo sabéis vosotros..?



Incluso a la hora de la comida, el European Computer Trade Center contaba con muchos aficionados y curiosos. Uno de éstos, que ya se había comido el "bocata", se detiene a saludar y charlar con el primo hermano de R2-D2, que se había desplazado a Londres para echar unas partidas.

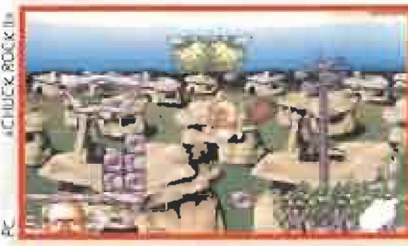


Y aquí tenemos al campeón del mundo de videojuegos en su apartado de parbulitos, que durante la feria se dedicó a jugar unas partidas de exhibición, en las que consiguió importantísimos records mundiales.

ta «Chuck Rock II, Son of Chuck», donde vemos al pobre Chuck raptado por un nuevo malvado, Brick Jagger. Su mujer, Ophelia, y su pequeño se lanzan a la búsqueda de papá Chuck, haciendo frente a dinosaurios y demás fauna cuaternaria. Toda una gozada para vuestros ordenadores.

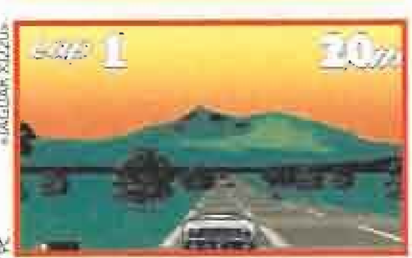
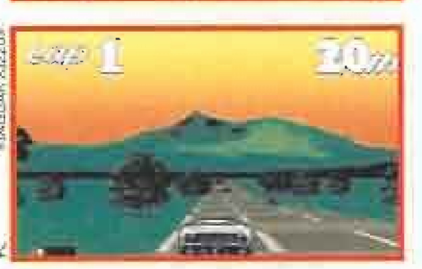
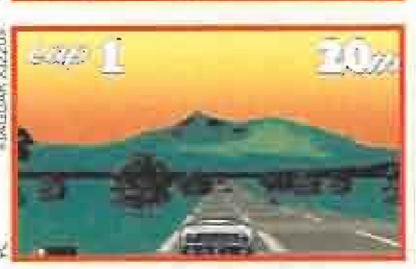
Una sensación similar la podréis experimentar en un nuevo juego de rol que también podréis instalar en vuestros PCs a finales de verano, y que lleva el título de «Curse of Enchantia». Su historia es realmente singular; Bradley es un chaval aficionado al béisbol, que es transportado a la ciudad de Enchantia, donde unas malvadas brujas atemorizan a toda la población. Su misión es liberar al pueblo de tanta tortura, pero antes tendrá que escapar del castillo de la reina del akelarre.



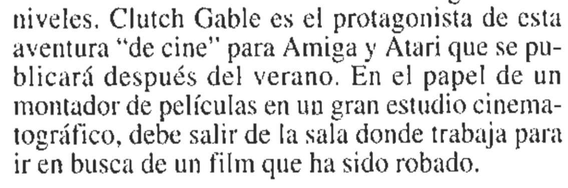






Del «Jaguar XJ220», otro juego de Core, ya os adelantamos algunas líneas en nuestro número anterior. Calificamos a este juego de "volante de lujo" por sus grandes prestaciones en cada competición y con él es posible competir, e incluso vencer, contra otras marcas legendarias al estilo de Ferrari, Porsche o Lamborghini, en más de 36 circuitos y a lo largo de 20 paises. Por último, la compañía inglesa nos ofrece «Premiére», un juego de rol que se desarrolla a lo largo de seis niveles. Clutch Gable es el protagonista de esta aventura "de cine" para Amiga y Atari que se publicará después del verano. En el papel de un montador de películas en un gran estudio cinematográfico, debe salir de la sala donde trabaja para ir en busca de un film que ha sido robado.



DOMARK

PRODUCCIÓN A GRAN ESCALA

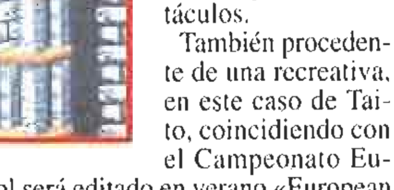
La edición del E.C.T.S. de este año ha contado también con la presencia de Domark, una compañía histórica que ha consolidado su posición en el mundo del soft gracias al desarrollo de conversiones de recreativas, –fruto de su acuerdo firmado hace años con Tengen–, además de software original para todos los ordenadores domésticos. Siguiendo la pauta que parecen marcar los tiempos Domark también ha concentrado nuevos esfuerzos en el software para consolas, pero centrándose en cartuchos para todos los modelos desarrollados por Sega. También, además de su producción habitual en 16 bits, han comenzado a trabajar en nuevos juegos para el CDTV, la máquina multimedia comercializada por Commodore.



El primer título que será editado por Domark en este nuevo formato será el archiconocido juego de tablero «Trivial Pursuit», aunque en palabras de los responsables de la compañía se han aprovechado las capacidades de la máquina para crear una nueva versión mucho más espectacular y divertida.

Nada menos que ocho son los títulos que estarán disponibles para PC, Atari y Amiga, antes del mes de octubre, tocando un amplio abanico de géneros, entre los que se encuentran aquellos que tienen un mayor número de incondicionales.

Las conversiones de recreativas están representadas por «Race Drivin´», una máquina diseñada por Atari Games que, manteniendo las claves que garantizaron el éxito de su predecesora «Hard Drivin´», vuelve a traer a nuestras pantallas toda la emoción de una carrera de velocidad repleta de obstáculos.



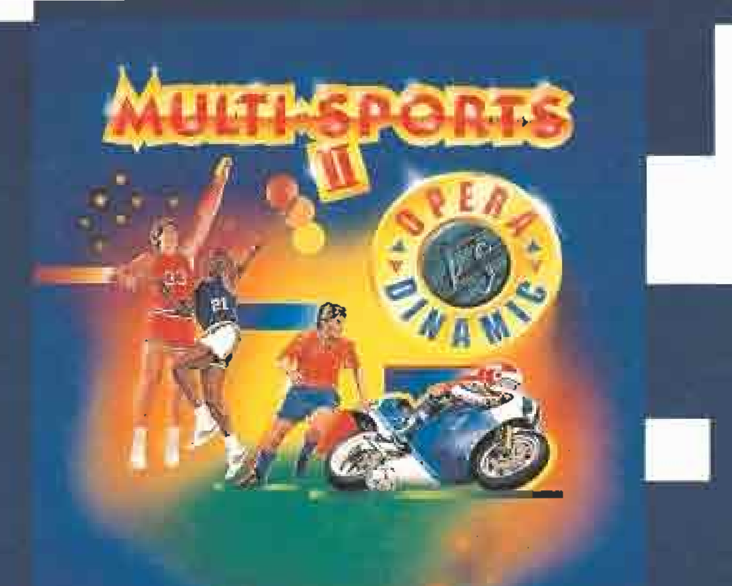
También procedente de una recreativa, en este caso de Taito, coincidiendo con el Campeonato Europeo de Fútbol será editado en verano «European Football Champ». Cierra el capítulo de las conversiones «Rampart», un juego ambientado en la Edad Media que combina elementos de los programas tipo Tetris, con importantes secuencias propias de los juegos de acción.

Sin perder de vista el deporte, pero con un planteamiento bastante original, serán publicados en breve «Championship Manager» –un programa de estrategia que nos plantea como objetivo controlar todos los factores que afectan a un deporte tan complejo como el fútbol– y «Rugby 2», una interesante mezcla de acción y estrategia.

Cambiamos de tercio y pasamos a los juegos de rol, donde «Shadowlands» se sitúa como indudable protagonista; un programa que será editado muy pronto en nuestro país y que ha cosechado muy buenas críticas fuera de nuestras fronteras, por su intuitivo sistema de manejo.

Cerramos el año con «Harrier Assault», un simulador que está siendo desarrollado por el mismo equipo de programación que dio vida a «Mig 29 Fulcrum» y «Columbus», un programa que reúne elementos de estrategia, aventura y acción para reproducir todo un acontecimiento, como es el Descubrimiento de América.

Como ya os anticipábamos en las primeras líneas Domark no ha querido dejar de lado la producción de cartuchos para las consolas de Sega y poco a poco irán llegado las adaptaciones de algunos títulos anteriores del catálogo de la compañía como «Pitfighter», «Super Space Invaders», «Trivial Pursuit» o «James Bond».



BASKET

El realismo de un partido 5 CONTRA 5.	VS	La tensión de la lucha ONE ON ONE.
Múltiples tipos de tiro.	VS	Estadísticas de juego.
10 niveles de dificultad.	VS	Repetición ampliada de las mejores jugadas.

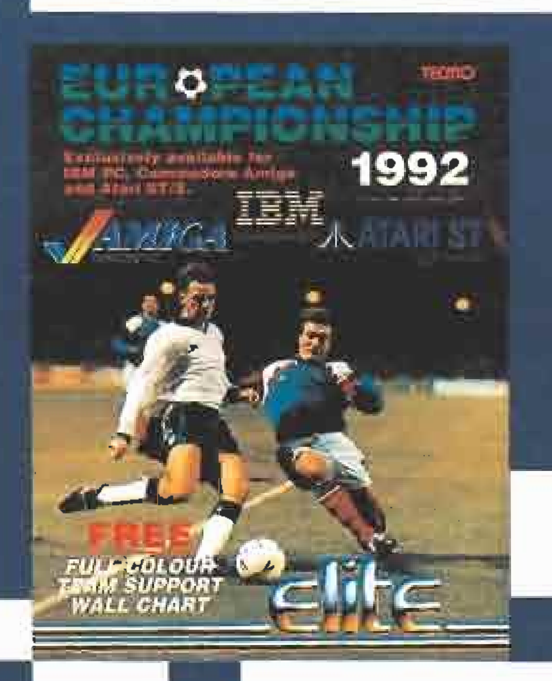
FUTBOL

Campeonato del Mundo.	VS	Campeonato de Europa.
Características de todos los jugadores.	VS	5 pruebas de habilidad: SUPERKILLS.
Tácticas de juego.	VS	Sistema "Point Pass".

MOTOS

Mundial 500 cc.	VS	Mundial 80 cc.
Vista 3D.	VS	Vista aérea.
Selección de neumáticos y puesta a punto.	VS	Entrenamientos oficiales y estudio del trazado.

Disponible en Amstrad, Spectrum, MSX y PC



Abrete camino hasta la final del Campeonato de Europa contra el ordenador o tus amigos.
Toda una serie de detalles perfectamente reflejados, que incluyen: entradas, pases en corto, pases largos, voleas, cabezazos, despejes, faltas, saques de banda, corners, chuts, acción para uno o dos jugadores... y mucho, mucho más.
Un montón de opciones seleccionables por el jugador, como: repetición de la jugada, grabación de gol, grabación de partido, tarjetas amarilla y roja, streakers (sí, ¡streakers!) jugadores lesionados, violentos... y mucho, mucho más.
Disponible en PC, Amiga y Atari ST

El sexto sentido de su ordenador



TARJETAS DE SONIDO Y MUSICA ULTRACOMPATIBLES PARA PC

* **Disponga De Más** posibilidades en software de entretenimiento, educativo y profesional que con ninguna otra tarjeta de su gama.



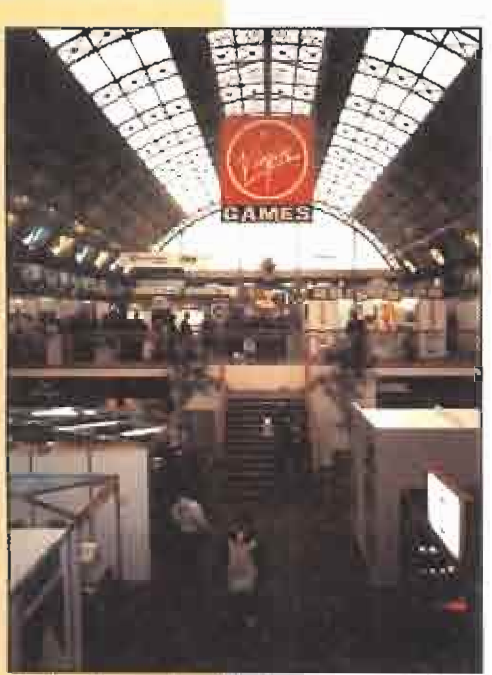
* **Escuche Música, Voces y Efectos De Sonido** creados para Adlib™, MIDI maestro™, Voice Master®, Speech Thing® y muchas otras tarjetas de sonido.
* **Escuche Voces Digitalizadas** que otras tarjetas no pueden reproducir, con cientos de programas educacionales de IBM, Britannica, Davidson, etc...
* **Componga y Reproduzca** música MIDI de calidad profesional. Incluye un compositor de música gráfico de fácil manejo, un interface MIDI y cables MIDI.
* **Disfrute De Sonido De Alta Fidelidad** mediante auriculares, altavoces o en su sistema estéreo.
* **Convierta Su PC En Un Estudio De Sonido.** Incluye software de grabación digital, edición y efectos especiales.
* **Utilice El Reconocimiento De Voz** de muchos tipos de software disponibles y enseñe facilmente a su ordenador a reconocer CUALQUIER comando de voz. Sustituya los comandos de teclado. La herramienta de presentación ideal. Micrófono y auriculares incluido.
* **Mejore Todo El Sonido De Su PC**, incluso a través del altavoz interno del ordenador.

*Prestaciones Soundmaster II



DROSOFT. Moratín, 52. 4º dcha. 28014 Madrid. tel.: (91) 429 38 35





Muchos fueron los asistentes a esta feria londinense tan popular. Los había de distintas nacionalidades e incluso de diferentes razas de la fauna mundial. En la foto vemos un pingüino visitando diferentes stands.



El stand de Accolade fue uno de los más visitados por los jóvenes aficionados, que hacían cola para poder disfrutar de la gran variedad de videojuegos que esta compañía americana presentó en el E.C.T.S.



El CDI de Philips fue una de las estrellas del Trade Show. Curiosos y especialistas quedaron asombrados de las posibilidades de este Compact Disk Interactivo. El stand de esta conocida firma lucía un enorme ejemplar de este nuevo diseño, lo podéis ver en esta foto, en uno de sus laterales.

ELECTRONIC ARTS

SE PREPARA PARA EL SIGLO XXI

Multimedia, Windows, CD Rom... palabras mágicas que están en boca de todos y que en Electronics Arts se pronunciaban continuamente. Sus nuevos proyectos, sin dejar de lado los ordenadores clásicos, se integran en este nuevo mundo de posibilidades.

En el stand de la compañía se anunciaba a bombo y platillo el «PGA Tour Golf» en su nueva versión para Windows, con más circuitos y aprovechando la facilidad de manejo del popular entorno gráfico de Microsoft. «Heros of the 357th» es un simulador de vuelo que nos permitirá acceder a siete misiones diferentes volando en P-51 Mustang durante la Segunda Guerra Mundial. Sólo saldrá en PC y lo hará a mediados de año. «Rampart» es un conocido juego de Atari Games que casi todos habréis visto alguna vez en un salón recreativo. Ahora vais a poder practicarlo en casa con vuestro PC, aunque habrá que esperar todavía un par de meses.

PC «HEROES OF THE 357 th»

PC «RISKY WOODS»

PC «THEATRE OF WAR»

PC «SHERLOCK HOLMES»

Mientras otras compañías se dedican a convertir juegos de ordenador a consola, Electronics Arts hace lo contrario. O al menos eso es lo que ha hecho con «John Madden American Football», la versión Amiga del cartucho de Megadrive que ha causado gran impacto en los States. «The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel» es la primera aventura, habrá más, en el más puro estilo Sierra, de uno de los casos más importantes del detective de Baker Street. Sólo para PC a partir del verano. «Theatre of War» es por el contrario un extraño programa que mezcla ajedrez, juegos de tablero y estrategia a partes iguales. Ha sido realizado por Three Sixty y estará disponible para Amiga y PC en el verano.

¿Os suena de algo el nombre «Risky Woods»? Tras muchas vueltas parece que por fin va a salir el largo tiempo esperado arcade de Dinamic, o al menos así lo anunció Electronic Arts. PC, Atari y Amiga son las versiones elegidas para ver la luz durante el próximo mes de julio.

«Siege» será un juego de estrategia en el que deberemos situar nuestras fuerzas con habilidad para poder asaltar un castillo medieval. Unicamente para PC y compatibles.

Como os decíamos al principio en Electronic Arts estaban encantados con sus proyectos Multimedia. «Buzz Aldrin's into space» es una simulación en CD-Rom de una imaginaria colaboración ruso-norteamericana para conquistar el espacio. Incluye imágenes reales de la Luna, naves despegando, fotos de Cabo Cañaveral, etc. «Just Grandma and me» es el primero de una serie de libros interactivos que Broderbund está realizando. Funcionan según los estándares MPC y consisten en historias infantiles en las que se incluyen voces digitalizadas y un montón de detalles en cada pantalla para que el niño no se aburra nunca. También será publicada en breve una nueva versión ampliada en CD Rom de «Where in the world is Carmen SanDiego?».

Poco había para Macintosh en la feria, pero Electronics Arts presentó una ampliación para el «Kid Pix» que permitirá a sus jóvenes usuarios disfrutar de alguna que otra opción suplementaria en este original programa de dibujo.

La Megadrive también es una de las apuestas de Electronic Arts en este 92. «Where in time is Carmen Sandiego?», «Powermonger» y «Desert Strike» son algunos de los cartuchos que preparan.

ELITE

CONVERSIONES DE ALTURA

Al nombre de Elite se asocian títulos históricos en el mundo del videojuego, como «Commando», «Bomb Jack» o «Paper Boy». Los tiempos han cambiado y lejos han quedado aquellas geniales producciones para las máquinas de ocho bits. Ahora sus intereses se sitúan prioritariamente en los 16 bits y en el mercado de las consolas, siendo, por el momento, las tres máquinas de Nintendo, las únicas en ver los juegos desarrollados por Elite.



SUPER N.E.S. «DRAGON'S LAIR»



SUPER N.E.S. «DR. FRANKEN»



SUPER N.E.S. «JOE & MAC»



SUPER N.E.S. «DR. FRANKEN»



Cinco han sido los títulos, presentados en el E.C.T.S. londinense, que verán la luz, en los próximos meses, en diferentes formatos. Comenzamos nuestro recorrido por la adaptación para la Super Nintendo de un auténtico clásico de las recreativas, «Dragon´s Lair: the legend»; el juego, que ha sido también desarrollado para Game Boy y NES, pondrá a prueba nuestra habilidad y precisión en un arcade que cuenta con un elevado número de incondicionales.

También se están dando los últimos retoques a una nueva producción, que lleva por nombre «Dr. Franken». Su argumento, que "sospechosamente" mantiene muchos puntos en común con la historia de Frankenstein, nos sitúa en un mapeado formado por 230 pantallas, adoptando la personalidad de un singular monstruo. Nuestro objetivo es reconstruir el cuerpo de Bitsy, la novia del protagonista, localizando todas sus partes, en las estancias del castillo que sirve de escenario al juego. «Dr. Franken» será publicado para Game Boy, N.E.S. y Super Nintendo.

Las tres máquinas de Nintendo contarán también con su correspondiente versión de «Joe & Mac Caveman Ninja», aunque el juego será editado



además para Atari, Amiga y PC. Este divertido arcade, conversión de una recreativa de Data East, destaca sobretodo, dentro de un frenético desarrollo, por estar repleto de toques humorísticos.

Nos centramos ahora en el deporte rey con «European Championship 1992». La primera conversión fidedigna de la popular máquina de Tecmo "World Cup 1990", además de en los formatos tradicionales de 16 bits, ha sido desarrollada una versión en CD Rom para PC, que según sus propios programadores resultará aún más espectacular que la recreativa.

Finalizamos este breve repaso con la vista puesta en el próximo diciembre, mes en el que será publicado «Suzuka GP», una conversión de una recreativa de Namco, que aparecerá para Atari, Amiga y PC, además de en CD Rom.

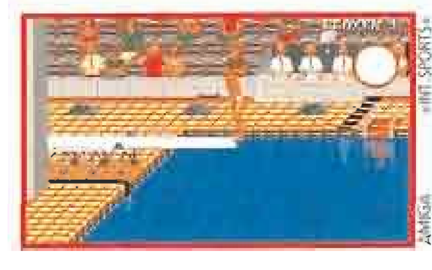
EMPIRE

EL IMPERIO DE LA CANTIDAD

El grupo Empire llevó a la feria un elevado número de juegos. Con el «Cool Croc Twins» seréis testigos de la rivalidad de dos hermanos gemelos, Punk y Funk, muy elegantes ellos, que se disputan los favores de la bella Daisy. Algo completamente distinto observáis en «Magic Boy». En este simpático juego, Hewlett es un aprendiz de mago que cuando su maestro se ausenta de casa, se dedica a sacar de sus cajas mágicas a todos los monstruos que encuentra en su camino. Lo malo para él, y lo bueno para vosotros, es que antes de que vuelva su tutor tiene que dejar todo tal y como estaba. ¡Una tarea de magos locos!

Cuando sí se vuelven locos vuestros Amiga, Atari y PCs es cuando les cargáis el «Cyber Space», un juego de rol ambientado en una siniestra era espacial. Vuestra misión como salvadores del San Francisco de 2090, es la de limpiar la ciudad de toda la escoria cibernética que le rodea. Su realización está basada en la ya famosa tecnología de «Team Yankee», uno de los grandes éxitos de Empire. Del «Eye of the Storm» se comentó en la feria que era uno de los mejores juegos, en lo que a sus gráficos tridimensionales se refiere. Júpiter, el planeta en el que se desarrolla la acción, es el mortal objetivo de vuestra aventura. Allí os esperan profundos agujeros, en los que es difícil encontrar lo que buscáis.

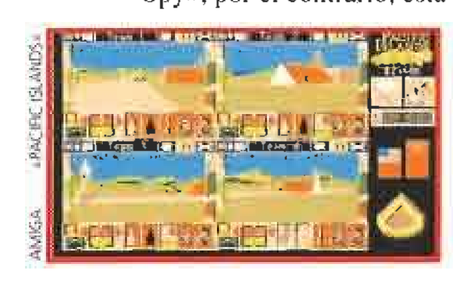

«CAMPAIGN» AMIGA


«GUY SPY» AMIGA

«INT. SPORTS» AMIGA

Marc Miller ha sido el diseñador de «Megatraveller 2», otro juego para vuestro ordenador de las mismas características que el anterior, en el que haréis frente a piratas intergalácticos, con el fin de aprender las enseñanzas de los "Ancients".

Cambiando de espacio, pero no de batallas, Empire también ha lanzado «Campaign», un simulador de guerra, que centra su acción en la segunda gran contienda mundial. Alrededor de cien vehículos –entre los que se encuentran tanques, camiones y jeeps–, 15 tipos de armas –como cañones anti-tanque y artillería pesada–, barcos, etc. se ponen en marcha para que puedas ganar tus batallas, que te llevarán a la victoria total. «Guy Spy», por el contrario, está basado en un popular personaje de cómic, que lucha contra el malvado Baron Von Max en el mundo cristalino de Armageddon. Si Von Max se hace con el poder de los cristales, nuestro héroe está perdido, por lo que debéis enfrentaros con cuantas dificultades se os presenten, sin descuidar a vuestra chica.


«PACIFIC ISLANDS» AMIGA

Otro juego para vuestros PCs y Amigas que nos ofrece Empire es «Pacific Islands». Cerca de dos años se ha tardado en programar este juego, que presenta 25 escenarios de batallas marinas en el Pacífico, donde fuerzas americanas y comunistas luchan a muerte por invadir islas coreanas. El año es 1995, por lo que dispones de la última tecnología en armas, incluyendo satélites espías.

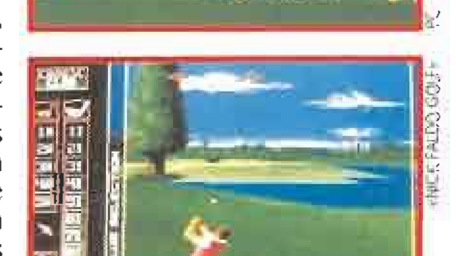
Por último, y ya que éste va a ser un año olímpico, con «International Sports Challenge» te puedes poner en forma para tu cita con Barcelona. Unos increíbles gráficos nos sitúan en las pruebas de natación, ciclismo, salto de trampolín, salto de caballo, tiro y maratón, donde puedes intentar batir las marcas registradas en Los Angeles.

GRANDSLAM

SALIENDO DEL BACHE

Sin duda 1990 no fue un buen año para esta compañía inglesa. Como muchas de su sector, tuvo que renovarse si no quería morir. Y la renovación de Grandslam ha sido fuerte, presentando en la feria cuatro ingeniosos programas. Acción a chorros tiene su primer juego, «Die Hard 2».–"La jungla de cristal 2"– donde John McClane, el Bruce Willis informático, hace y deshace en un aeropuerto repleto de salvajes terroristas. Amigas, Ataris y PCs saltarán por los aires con los cinco explosivos niveles de este juego, que cuenta además con una opción de entrenamiento, anterior al combate real, para calentar motores. Donde se calientan piernas es en «Liverpool», en el que puedes desarrollar en mejor juego de uno de los mejores equipos europeos. Con estos "diablos rojos" entras en juego tanto en la liga de honor inglesa como en las más importantes competiciones europeas y, por supuesto, en la gran Copa de Europa. Pero si lo tuyo es rescatar novias, «Beavers» te presenta a Jethro, un infeliz a quien la diabólica banda de Fox ha secuestrado a su chica, escondiéndole en una cueva de difícil acceso. Por último, Grandslam presentó en la feria los golpes maestros del golfista Nick Faldo –no sólo Nicklaus iba a enseñarnos a jugar al golf por ordenador–. Con el simple nombre de «Nick Faldo Golf», entramos en una nueva dimensión del deporte del palo y la pelota, donde encontramos tanto los más clásicos como los más originales campos, prácticos puntos de vista de la acción y la posibilidad de que el mismo Faldo nos enseñe el golpe correcto.

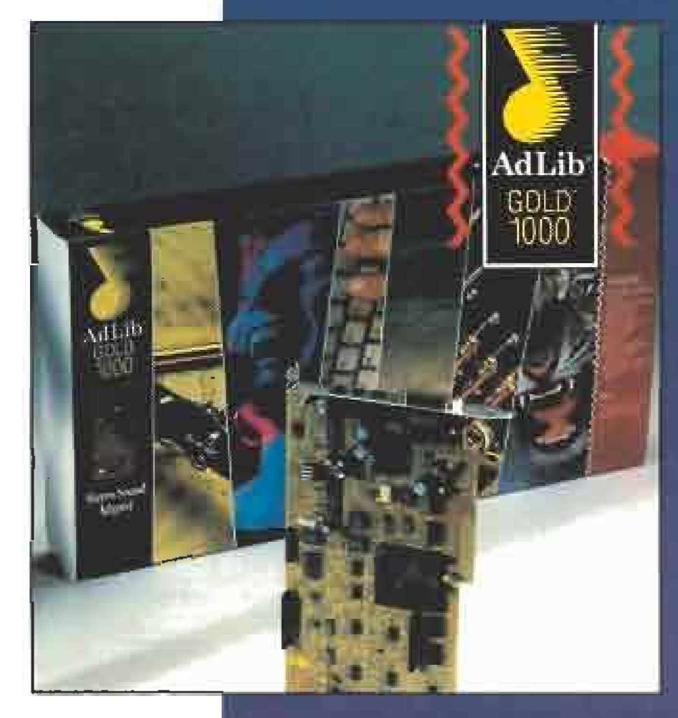
«LIVERPOOL» PC


«NICK FALDO GOLF» PC

Y además...

ADLIB

MÚSICA PARA SOÑAR



AdLib fue desde un principio el estándar de sonido para PC. La lógica evolución de la popular tarjeta de audio se llama «AdLib Gold». Incluye una serie de mejoras que superan ampliamente, al menos eso dicen sus fabricantes, incluso a la «Sound Blaster Pro». Con posibilidad de sampling en 16 bits hasta 44.1 Khz, sonido CD, en estéreo, un mezclador analógico de 128 voces, conexiones de ampliación para conectarla a la línea telefónica y que funcione como contestador automático y un SCSI opcional que permitiría su empleo como multimedia, AdLib acaba de demostrar que no se ha rendido en absoluto ante la guerra del sonido para compatibles.

CH PRODUCTS

PARA VOLAR CON SEGURIDAD

Los creadores del conocido «Flightstick», han diseñado un nuevo modelo de joystick para los aficionados a los simuladores de vuelo. El «Virtual Pilot» tiene la misma forma que el mando de una avioneta e incluye botones programables para seleccionar desde el mismo las diferentes vistas accesibles en la simulación. De momento parece que va a ser imposible conseguir este interesante periférico en España, pero quizás dentro de unos meses...



Y además...

LOGIC 3

ALAS PARA TU PC



Spectravideo, compañía japonesa muy popular entre los usuarios de joysticks, es quien ha otorgado a Logic 3 los derechos de distribución de un particular modelo de altavoces para PC. La novedad radica en que gracias a una especie de "alas" estos quedan conectados a los lados del monitor, sin ocupar espacio en nuestra mesa de trabajo. Una idea bastante original que le da a la pantalla del ordenador un aspecto muy, pero que muy, curioso.

COVOX

TODO PARA EL SONIDO

Esta compañía, dedicada de pleno a la fabricación de software y hardware destinado a todo lo relacionado con el sonido de los ordenadores PC, presentó en el E.C.T.S. una variada gama de productos, que abarcaron desde sus tarjetas Sound Master+ y Sound Master II, a paquetes de software como «Speech Thing», «Voice Master» o «Advanced DigiPlayer», este último, un potente editor que nos permite fabricar nuestras propias canciones.



A un nivel más profesional se ofreció al público asistente los paquetes «DigiStudio», que permite realizar composiciones que utilicen hasta 31 instrumentos diferentes, y «DigiComposer», un secuenciador de 32 pistas para el PC.

GREMLIN

A TODA VELOCIDAD

El número de títulos editados por esta popular compañía se ha multiplicado en los últimos tiempos. Prueba de ellos es que tienes previsto publicar alrededor de quince programas en lo que resta de año. De todos ellos, sin duda uno de los más significativos es «Plan 9 From Outer Space», la adaptación a los ordenadores de 16 bits de una película de terror de serie B de los años cincuenta. Tampoco ha querido Gremlin olvidar los juegos de rol y en principio dos serán los programas de este género que en breve serán editados. El primero será «Daemonsgate», un programa con un mapeado gigantesco en el que controlamos a ocho personajes dotados con sus propias habilidades. La segunda parte del popular «Hero Quest» será también publicada a final de este año.


«FLAG» AMIGA



«PLAN 9» AMIGA


«ZOOL» AMIGA

Pasamos ahora a una de las especialidades de la compañía, los juegos de coches. La gran calidad de títulos como «Lotus Turbo Sprit» o «Toyota Celica GT4 Rally» les han permitido llegar a un acuerdo con el campeonísimo británico Nigel Mansell, para editar en otoño, para todos los sistemas incluidos ocho bits, «Nigel Mansell's World Championship», donde será posible tomar parte en 16 circuitos distintos.

El arcade toma papel protagonista en «Zool», un juego de plataformas en el que a lo largo de siete mundo –con tres niveles cada uno– guiaremos a un singular y hábil protagonista superando obstáculos y resolviendo todos los contratiempos que se le presenten.

Por último nos resta mencionar «Flag», un original simulador, en el que predomina la estrategia, donde controlando varios factores deberemos ganar una batalla para apoderarnos de la bandera de los contrarios, que a partir de ese momento durante veinte años serán nuestros servidores.

INFOGRAMES

APUESTA TECNOLÓGICA

Han pasado casi diez años desde que esta popular compañía francesa fue fundada. Mucho han cambiado los tiempos desde entonces y sin duda la facilidad que la compañía ha tenido para adaptarse al momento ha sido una de las claves de su permanencia en las posiciones de cabeza del soft. Prueba de su constante preocupación por mantenerse al día es que además de concentrarse en la producción de programas para Amiga, Atari y PC, son también licenciatarios de Nintendo y Sega. Además, desde 1985, tienen la licencia europea para desarrollar software para el CDI, la máquina multimedia desarrollada por Philips. Toda la producción para CDI será coordinada dentro de un nuevo sello llamado World Production y actualmente se están dando los últimos retoques a tres títulos: «International Tennis Open», «Mystery of Kether» y «Asterix & Cleopatra».

Desde 1987 Infogrames ha estado trabajando en el formato CD Rom, creando software específico para diferentes arquitecturas como el CDTV de Commodore, el Fujitsu FM Towns, o las máquinas multimedia compatibles MS DOS. Títulos como «Drakkhen» y «Sim City» han sido ya publicados en CD y han contado con un reconocimiento internacional. Durante este año serán también comercializados en este soporte las nuevas versiones de «Hostages» y «Advantage Tennis» y se comercializarán simultáneamente a las versiones para PC dos programas aún inéditos: «In The Dark» y «Ethernam».


«ETHERNAM» PC


«MICKEY JIGSAW» PC

Es en este último título en el que han concentrado su esfuerzo en la feria y lo cierto es que en una primera aproximación al juego la impresión es francamente positiva. Una sabia mezcla de diferentes técnicas a nivel gráfico y un desarrollo que combina elementos de los juegos de rol, con el arcade y la videoaventura junto con un argumento interesantísimo, que nos propone un recorrido por diferentes épocas de la historia, avalan las esperanzas sobre él depositadas.

Dentro de su catálogo de cartuchos para consolas editarán, en principio, cinco títulos; tres para N.E.S. y dos para Game Boy. «Norte y Sur», un arcade con elementos de estrategia ya conocido por los usuarios de ordenadores, «Street Gangs», un juego de lucha repleto de toques cómicos que incluye la posibilidad de acción simultánea para dos jugadores, y «Action in New York» son los cartuchos para la N.E.S. La portátil de Nintendo incorporará las versiones de dos clásicos: «Bomb Jack» y «Pop Up», un juego tipo puzzle que comercializó hace tiempo.



«ABC MICKEY» PC


«ETHERNAM» PC

En un stand contiguo al de Infogrames, se encontraba también representado el último fichaje de la compañía. Por supuesto, hablamos de Disney Software. Allí además de poder ver todos los programas educativos editados hasta la fecha, y de otros títulos ya publicados, de los que ya os dimos en su momento amplia información, y de comprobar in situ los efectos de su interesante periférico Sound Source, tuvimos oportunidad de conocer cuáles serán sus próximos lanzamientos. Comenzamos nuestro recorrido con una aventura gráfica protagonizada por «Dick Tracy». Le acompañarán en las pantallas de nuestros PCs y Amiga, «Stunt Island», un curioso simulador en el que además de poder realizar mil acrobacias con nuestros aeroplanos podremos aprender a filmar y montar escenas en el aire como en una película. Por último «Heaven & Earth» y «Roller Coaster» verán la luz a final de año.



Y además...

MEDIA VISION

MUNDO DE SONIDO PARA EL PC



Seis fueron los nuevos productos que Media Vision presentó durante el transcurso del E.C.T.S., todos ellos destinados a incrementar la calidad sonora de los equipos de los usuarios de PC.

«Upgrade Kit Plus» es un completo kit destinado a convertir un PC en Multimedia, para lo cual incluye un lector CD, una tarjeta de sonido Pro Audio Spectrum Plus, y una variada gama de software, entre la que se incluye la versión CD-Rom de «King Quest V».

«Pro Audio Spectrum 16» y «Pro Audio Spectrum Plus» son dos tarjetas de sonido compatibles con Sound Blaster, AdLib, Thunder Board y Windows con Multimedia, que a través de su interfaz de 16 bits ofrecen al usuario un sintetizador de 12 voces y sonido estéreo.

«Audio Port» es una tarjeta de sonido nacida bajo el concepto "portátil", que se conecta a través del puerto paralelo.

«CDPC» es un lector CD destinado a aquellos que quieran integrar su PC dentro del mundo Multimedia, y que además de un bello diseño ofrece



unas características de auténtico lujo.

«Thunder Board for Windows» es un paquete de software concebido para permitir a los usuarios de la versión 3.1 del Windows aderezar sus programas con todo tipo de registros sonoros y musicales.

KONAMI

EN DIRECTO DESDE JAPÓN

Aunque hacía tiempo que no oíamos hablar de ellos, Konami siguen muy vivitos y coleando allá por las lejanas tierras del sol naciente. En esta edición de primavera del E.C.T.S. se han presentado casi por sorpresa con un amplísimo catálogo de nuevos cartuchos para Nintendo. Entre ellos destacan: «The Goonies II», «Metal Gear», «Top Gun: The second mission», «Snake's revenge», «Roller games», «Road fighter», «Crackout», «Ski or die», «Defender of the Crown» y «Turtles II: The arcade game». Como podéis comprobar un interesante plantel de estrellas del videojuego que va a dar mucha "vidilla" a la ocho bits de Nintendo.

LORICIEL

AVANCE POR TODOS LOS FRENTES

Como ya hemos comentado en alguna ocasión, Loriciel es una de las compañías que mayor número de programas edita cada año. 1992 no va a ser una excepción y muchos son los títulos que actualmente están en desarrollo. La política de esta popular compañía francesa ha dividido su línea de actuación en tres frentes diferentes que abarcan los campos más importantes del mercado de los videojuegos.

Por una parte, con la vista puesta en un futuro próximo han comenzado a desarrollar juegos en CD Rom para PC. En un primer momento comercializarán una recopilación de juegos deportivos a un precio muy competitivo, con las nuevas versiones en este formato de «Panza Kick Boxing», «Paragliding» y «Tennis Cup II».

AMIGA «JIM POWER»

AMIGA «JIM POWER»

Loriciel ha optado también por subirse al carro de las consolas, pero eso sí, han querido hacerlo a lo grande. Loriciel es, hoy por hoy, una de las pocas compañías que desarrolla cartuchos para todas las consolas del mercado.

Las tres máquinas de Nintendo contarán con su correspondiente versión de «Panza Kick Boxing», aunque con un título diferente, el juego de boxeo que más prestigio internacional ha dado a la compañía. La Super Nintendo tendrá también a final de año un nuevo juego de tenis y la adaptación a este formato de «Jim Power», un arcade editado ahora para Amiga.

La Lynx, la portátil de Atari, en breve incorporará a su catálogo el genial «SuperSkweek», un arcade que apareció hace tiempo para los ordenadores de 16 bits.

Sega también se encuentra en el punto de mira de esta prolífica compañía y además de «Slider» para Game Gear que ya se encuentra disponible en Europa, trabajan en la versión para Megadrive del popular «Panza», y en otros dos nuevos títulos que se editarán el próximo año. Cerramos nuestro recorrido por el mundo de las consolas con las versiones para TurboGrafx de «Panza» y «Skweek».

Nos centramos ahora en los ordenadores. Este año serán publicados para Atari, Amiga y muy probablemente para PC los títulos que os adelantamos a continuación. «Jim Power in Mutant Planet», un increíble arcade en el que la precisión en los movimientos será fundamental.

Alrededor del verano podremos también jugar con «Bizzy Bros», un divertido programa en el estilo de «Lemmings» que nos sitúa en la época de la fiebre del oro, donde nuestro objetivo será lógicamente encontrar en una mina el apreciado metal. Justo después de las vacaciones se pondrá a la venta «The Cartoons» un curioso arcade, que aporta como nota original la colaboración de las dos criaturas protagonistas para poder avanzar. Terminamos este breve repaso con «The Entity», un programa dotado con excelentes gráficos, del que hicimos una primera aproximación en un reportaje en el número 46 y «Baby Jo II», la continuación de este genial juego de habilidad conocido por todos vosotros.

Sólo nos queda reseñar que dentro del sello Futura, Loriciel comercializará, también para Atari, Amiga y PC, un war-game llamado «The D-Day», que se caracteriza por sus gráficos sólidos tridimensionales, en el que han trabajado cinco personas durante dos años.

LUCASFILM

POQUITO PERO SELECTO

Aunque son muchos los proyectos que están en desarrollo actualmente, la prestigiosa compañía americana Lucasfilm ha optado siempre por publicar un número bastante limitado de juegos. Prueba de ello es que este año tras editar en varios países sus correspondientes versiones de «The Secret of Monkey Island 2», sólo llevará nuevamente a nuestras pantallas antes de final de año al carismático Indiana Jones en dos títulos inéditos. Los dos juegos de Indy, «Indiana Jones and the Fate of Atlantis: The Graphic Adventure» e «Indiana Jones and the Fate of Atlantis: The Action Game», prometen ser un auténtico bombazo y en breve podremos disfrutar de la primera aventura de argumento inédito del héroe en nuestros ordenadores.



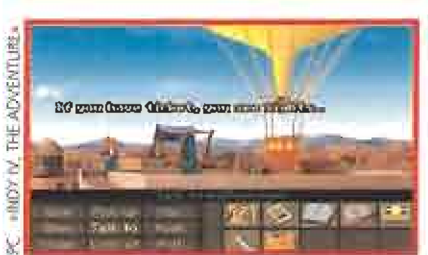
PC «INDY IV. THE ACTION GAME»



PC «INDY IV. THE ACTION GAME»



PC «INDY IV. THE ADVENTURE»



PC «INDY IV. THE ADVENTURE»

Los responsables de la compañía aprovecharon también su presencia en el recinto de la feria para mostrar a la prensa nuevas versiones de algunos de sus exitosos programas. Entre todos ellos destacaban la versión para Macintosh de «Monkey Island 2» y una versión para Pc hablada de «Loom» en CD-Rom.





Gremlin decidió ambientar su stand con este singular personaje. El guerrero, como podéis ver en la foto, tuvo un pequeño respiro. Nos tememos que de no ser así la gigantesca espada hubiera ganado la batalla.



Así de sonriente y feliz estaba el programador del «Ethernam» de Infogrames, en vista de la buena acogida que tuvo su juego entre la prensa especializada. Incluso no le importó posar durante un momento para hacer esta instantánea.



Las consolas han tenido un papel protagonista en esta edición de primavera del E.C.T.S. El stand de Sega fue uno de los más visitados y allí el carismático Sonic era la estrella indiscutible de la fiesta. Como podéis ver su presencia quedó inmortalizada en ciertos de carteles y pósters.

MICROPROSE

LA MEJOR COMPAÑÍA DEL 91 MIRANDO HACIA EL FUTURO

En Microprose todos celebran encantados su reciente galardón como la mejor compañía del año pasado. Pero no se duermen en los laureles. Tienen preparados un montón de interesantes títulos que os vamos a comentar.

Comenzamos con «Special Forces», un juego de estrategia y acción para Amiga y Atari en el que tendremos que controlar un equipo de cuatro guerrilleros que deberán realizar arriesgadas misiones secretas contra una poderosa red de terroristas. Dieciséis niveles repletos de aventura y emoción. «Harrier» es una simulación del avión VTOL, despegue vertical, más utilizado en el mundo. Como todos los juegos de esta compañía está documentado al máximo e incluye extraordinarios gráficos en sus dos versiones, PC y Amiga. «Geoff Crammond's Formula One Grand Prix» es un clásico programa de carreras de coches en tres dimensiones. Rápido como ninguno y con un montón de opciones, deleitará a todos los buenos aficionados a la Fórmula-1 que posean Atari, Amiga o PC. Si os gusta el golf pronto tendréis ocasión de practicarlo desde vuestra casa, «Microprose Golf» permite competir entre sí hasta a cuatro jugadores en seis circuitos diferentes. El programa sale para todos los formatos de dieciséis bits. «Darklands» recrea los momentos más oscuros de la historia europea del siglo XV en una mezcla de juego de rol y estrategia. Estará disponible para PC a mediados de este año.

PC «A.T.A.C.»

PC «B-17 FLYING FORTRESS»

«Advanced Tactical Air Command (A.T.A.C.)» es un concepto nuevo de programa, mezcla simulación de vuelo y estrategia. Nuestra misión será controlar cuatro aviones y dos helicópteros como fuerza de choque contra el imperio de la droga formado en un futuro cercano. Un proyecto que tiene previsto salir a la calle a finales de año en PC y Amiga. A «B-17 Flying Fortress» no le hace falta casi ninguna presentación. ¿Quién no conoce el bombardero más utilizado durante la Segunda Guerra Mundial? Microprose nos ha preparado una detallada simulación que incluye veinticinco misiones sobre la Europa ocupada por los nazis. Gorbachov y Yeltsin serán los personajes que podremos emular con «Crisis in the Kremlin». ¿Qué te parece tener que sacar del atolladero en que se encuentra a la antigua U.R.S.S.? Un juego de estrategia muy pero que muy actual disponible sólo para PC.

El conocido «Tetris» ha sufrido una profunda renovación en el cuartel general de Microprose y ahora se llama «Super Tetris». Con nuevas opciones y tipos de juego «Super Tetris» espera tener tanto éxito como su predecesor. Saldrá para Amiga, Atari y PC dentro de muy poco. Y, para completar, dos nuevos proyectos ya a más largo plazo, posiblemente el 93, con títulos ni siquiera definitivos: «Napoleon», war-game sobre el conquistador francés del siglo XIX y «Haunted», un juego de rol sobre una casa encantada habitada por extraños seres.

MILLENIUM

REGRESO POR DUPLICADO DE JAMES POND

Con sólo cuatro años de existencia y una "software-grafía" no demasiado extensa, Millenium continúa pugnando por coexistir dignamente al lado de los grandes dinosaurios del software mundial. Su principal arma para ello ha sido sin duda el enorme éxito cosechado por el inefable imitador acuático del agente 007, James Pond, que en sus dos primeras apariciones en nuestros ordenadores –y ahora también consolas– «James Pond Underwater Agent» y «James Pond II: Robocod», cautivó a todos los aficionados al videojuego.



AMIGA «GLOBAL EFFECT»



AMIGA «GLOBAL EFFECT»

En la presente edición del E.C.T.S. Millenium reveló para sorpresa y goce de sus muchos admiradores la noticia de que James Pond no sólo vuelve, sino que lo hace por duplicado. Dos son, en efecto, los próximos lanzamientos que la compañía inglesa tiene preparados con su personaje más carismático como protagonista: «Splash Gordon», que previsiblemente continuará el estilo de las dos producciones anteriores, y «Aquabatic Games: Bathelona Eelimpets '92», que nos ofrecerá una muy peculiar versión de diferentes eventos olímpicos.

Por lo demás, Millenium parece haberse volcado de pleno en la realización de juegos en una línea más adulta, ya que el resto de las novedades que presentaron en la feria inglesa están en su mayor parte dirigidas al terreno de los juegos de estrategia o la simulación.

«Global Effect» es un título muy en la línea de «Sim World», ya que lo que nos propone es dirigir directamente el crecimiento de un nuevo mundo cuyo destino queda totalmente en nuestras manos. Por su parte «Steel Empire» es un juego de estrategia en el que cinco grandes super potencias combatirán con toda su dotación armamentística para dominar un remoto planeta.

«Rome», cuyo aspecto gráfico recuerda notablemente a «Robin Hood», nos sumerge en los tiempos gloriosos del Imperio Romano, donde acompañaremos a un esclavo en su lucha por obtener la libertad y llegar incluso a convertirse en emperador. Por último, «Daughter of Serpents», es una aventura gráfica, realizada por los mismos autores de «Hound of Shadow».

MINDSCAPE

DEL SOFT AL HARD

Mindscape tiene pocos juegos en vista pero está apostando muy fuerte por dos productos de hardware que van a causar un gran impacto, o al menos eso es lo que todos suponemos. Empecemos por el principio y hablemos de «D/Generation». Este es un juego en tres dimensiones, perspectiva isométrica, que transcurre en el interior de un laboratorio biomédico donde una extraña criatura procedente de un



experimento prohibido ha tomado el control y está masacrando a todo aquel que se encuentra en el edificio. Nuestra misión ya la podéis imaginar. Para "d/generar" a gusto con este juego necesitaréis un Amiga, un Atari o un PC. «Legend», que no tiene nada que ver con la película del mismo título, es un RPG que enfrenta a un party de cuatro héroes, un trovador, un guerrero, un mago y un ladrón, contra el clásico ser casi invencible que está a punto de destruir el mundo. «Legend» incorpora unos excepcionales gráficos en tres dimensiones y una música que os dejará bastante impresionados. PC, Amiga y Atari serán las tres versiones que verán la luz dentro de muy poco tiempo. También pudimos ver «Ultima VII: The black gate» y «Ultima Underworld: The Stygian Abyss» son los dos más recientes programas pertenecientes a la serie de los mundos de Ultima, muy conocida en los ambientes de nuestro colega Ferhergón, y que nunca ha sido publicada en nuestro país pero goza de muy buena salud en el resto del mundo. Esto viene a cuenta de poner nuestro granito de arena a ver si alguien se decide por fin a editarla dentro de nuestras fronteras.


«D/GENERATION» PC

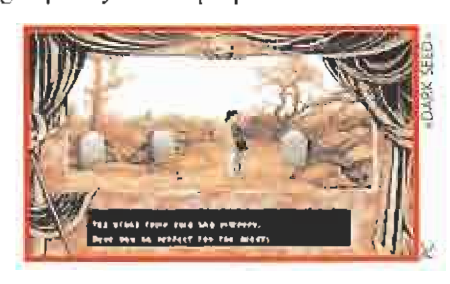

«LEGEND» PC

Al principio de estas líneas os hablábamos de dos productos de hardware que son muy importantes en la trayectoria futura de Mindscape. El primero de ellos es la evolución lógica de la tarjeta de sonido para PC AdLib. La AdLib Gold 1000, junto a la AdLib 2000 y 2000MC, incluye nuevos chips y nuevas posibilidades que la colocan de lleno en el ámbito multimedia. Midi, conector de joystick y SCSI para CD Rom son sólo algunas de las mejoras incorporadas en este nuevo periférico. El segundo producto lleva por nombre Miracle Piano Teaching System y es un "invento" de Miracle que salió hace tiempo para N.E.S. y que ahora ha ampliado su campo de acción al PC, Amiga y Super Nintendo. El M.P.T.S. incluye un teclado y el software necesario para, en pocas lecciones, emular a Chopin o Jerry Lee Lewis, dependiendo de tus preferencias musicales.

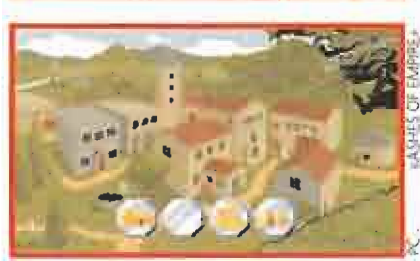
MIRAGE

NUEVAS CARAS Y NUEVOS JUEGOS

Todos los años surgen nuevas compañías que hacen su primera aparición pública en esta feria. Una de las más interesantes de esta edición era Mirage. Estos chicos han comenzado como distribuidores de juegos pero ya están preparando sus propios lanzamientos. Entre los programas presentados al público podríamos destacar: «Dwagons», la historia, contada en forma de arcade, de dos pequeños dragones que tienen que rescatar un mágico talismán arrebatado a su pueblo siglos atrás por el perverso personaje de turno. Este juego estará disponible antes de final de año para Amiga y PC. «Gadget twins», un arcade de plataformas ambientado en un mundo extraño en el que los elementos más inverosímiles, por ejemplo los yo-yos, sirven para atacar a tus enemigos. También para Amiga y PC a finales de este 92. «Ashes of Empire» es la última creación del famoso Mike Singleton, aquel de «Lords of Midnight» y, más recientemente, «Midwinter». El juego nos permitirá gobernar un desmembrado país compuesto por cinco nacionalidades diferentes, y llevarle hacia la democracia. «Ashes of Empire» está basado en los recientes acontecimientos que han ocurrido en la ex-Unión Soviética y estará disponible para Amiga y PC. «Ragnarok» es un juego de tablero de similar estructura al ajedrez adaptado de una antigua tradición Vikinga. Saldrá durante este verano en PC y Amiga. «The Humans» nos permitirá guiar a los miembros de una tribu hasta que formen una completa civilización. Mezcla entre «Populous» y «Lemmings» este arcade está repleto de detalles humorísticos y promete ser uno de los grandes programas de este año. Dentro de muy poco estará disponible para Amiga y PC.


«DARK SEED» PC


«THE HUMANS» AMIGA


«RAGNAROK» PC

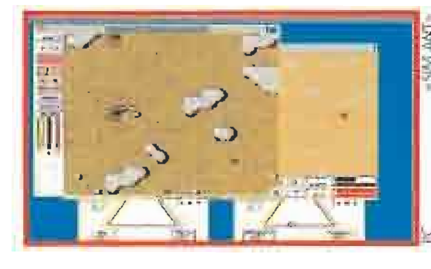
«ASHES OF EMPIRE» PC

Mirage también es quién va a distribuir en toda Europa, excepto en España, el primer lanzamiento de Cyberdreams, del que ya os hemos hablado. «Dark Seed» está a punto de aparecer. Temblad, colegas, váis a saber lo que es bueno.

OCEAN

NADANDO EN EL MAR DE LA ESPECTACULARIDAD

De Ocean siempre se espera lo mejor y la verdad es que casi nunca nos defraudan. En la feria inglesa volvimos a ver los espectaculares «The Addam's Family» y «Hook», de los que ya os hemos hablado en números anteriores. Pero no se pararon aquí las presentaciones de Ocean. Vuestros Amigas, Ataris y PCs alucinarán con «Epic», un simulador de batalla espacial en el que han invertido mucho tiempo, con unos gráficos espectaculares en 3D. En sus naves vives la auténtica sensación que Luke Skywalker sintió en todas sus misiones. El aterrizaje en la nave madre está muy logrado, y si te puedes hacer un espacio entre tantos ataques enemigos, «Epic» te convertirá en todo un Señor del Espacio.


«SIM ANT» PC

En «SimAnt», un programa creado por Maxis, los autores del exitoso «Sim Earth», conduces to-

Y además...

TECNO PLUS

CD ROMS Y AMPLIACIONES DE MEMORIA

Tecno Plus es una compañía que posee una línea muy interesante de periféricos para los tres ordenadores de 16 bits más populares. En esta última edición del E.C.T.S. presentaban un sistema de CD Rom externo para PC y compatibles cuya cualidad más interesante era la de no necesitar fuente de alimentación externa y funcionar con la propia del PC; junto al lector se incluyen varios CD con un atlas, una enciclopedia y tres juegos. Otro de sus productos estrella era la serie AmiRam: ampliaciones de memoria para Amiga de diferentes capacidades; hasta 2 megas pueden incorporársele a un humilde A500.

«Team Sport» es el nombre de un pack de cuatro joysticks para Amiga junto a su correspondiente periférico que nos permitirá echar partidas a cuatro bandas con los dos juegos que también incluye el conjunto.

Tecno Plus tiene asimismo en su catálogo un sistema de audio para PC, "PC Sound", en el que se incluyen una SoundBlaster Pro, una pareja de altavoces, un joystick Quickshot y el conocido «King Quest V». El stand se completaba con una amplia gama de ratones, entre los que se incluían varios de la conocida compañía Suiza Logitech, tanto para PC como para Atari y Amiga.







Y además...

PHILIPS

COMO SIEMPRE PIONEROS

Philips ha entrado en el mundo del multimedia atacando con un producto diferente, e incompatible, a los del resto de sus competidores. El CD-I, Compact Disc Interactivo, consiste en un aparato de aspecto similar a un video que se conecta a la TV y permite, mediante la utilización de CD específicamente desarrollados, una interacción completa con los programas almacenados en el disco. Animaciones y sonido digital hasta llenar los 600 megabites de capacidad de cada CD permiten auténticos y revolucionarios productos multimedia. Ya hay varios títulos educativos producidos por la



compañía holandesa y los augurios de nuevas compañías desarrollando software específico para el CD-I son bastante esperanzadores. O al menos eso piensa Philips.

NEURO CONCEPT

SPEAKER: LO MEJOR PARA APRENDER INGLÉS

Las futuras aplicaciones con que poco a poco nos irá sorprendiendo el Multimedia son casi inimaginables. Valga como prueba el paquete de software «Speaker», presentado en el E.C.T.S. por la compañía francesa Neuro Concept, que convierte a nuestro ordenador en todo un profesor que nos hablará en el más perfecto inglés. Por otra parte se nos anuncia ya que es muy posible que gracias al «Speaker» pronto podamos aprender otros idiomas como alemán, francés, italiano, ruso...

da una colonia de trabajadoras hormigas, que tienen la labor de ordenar su comunidad. Tú no eres una cigarra, es decir, en «SimAnt» no puedes hacer el vago sino trabajar duro ya que te conviertes en la hormiga guía. Así, cargas huevos, haces túneles y creas agujeros al exterior. En teoría algo no muy complicado, siempre y cuando no seas atacado por las asesinas hormigas rojas, que se comen tus reservas de comida y deshacen tu complicado sistema de conductos, en los que tus hormigas trabajan y trabajan.

PC «EPIC»

AMIGA «PUSHOVER»

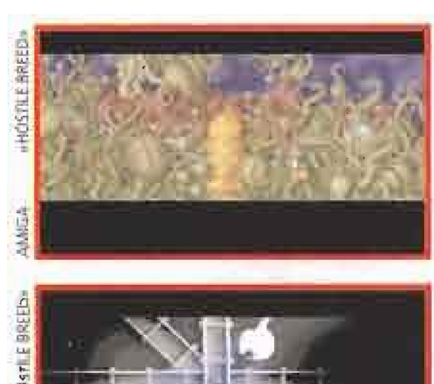
Otra hormiga muy simpática, aunque más inteligente, por lo que os vamos a contar, es la protagonista de «Pushover». Este insecto se mete en vuestro ordenador con la intención de derribar las más complicadas estructuras de piezas de dominó que se le presenten. Las primeras pantallas son relativamente fáciles, no hay más de diez elementos. Pero a medida que avanzas, la cosa se retuerce, sobre todo si se tiene en cuenta que cada ficha tiene un movimiento y una misión diferente. La hormiga de «Pushover» está muy lograda y sus "trabajillos" o te vuelven loco o terminas siendo todo un experto en el dominó destructivo. En resumen, Ocean prepara el lanzamiento de dos juegos –«Epic» y «Pushover»– muy diferentes entre sí, pero que siguen la misma línea de calidad de esta firma inglesa.

PALACE



EL PALACIO DEL JUEGO

Hostile Breed» fue el programa estrella en el E.C.T.S. de esta histórica compañía. Este arcade lleno de acción, mezcla alienígenas y plantas salvajes en una lucha por conseguir una raza perfecta. Tu control está situado en una poderosa nave, que cuenta con un potente ordenador, robots esclavos, reactor nuclear, etc. Los ocho niveles que tienes que superar te sirven para impedir que todas las criaturas de «Hostile Breed» se conviertan en eso, en seres hostiles.



AMIGA «HOSTILE BREED»

AMIGA «HOSTILE BREED»

Pero Palace no sólo encierra en su palacete trepidantes arcades. «Jekyll & Hyde» es un juego de rol, que te hace participar en una película de terror. Su historia es de todos conocida: buscar el antídoto que transforme al salvaje Mr. Hyde en el "pacífico" Dr. Jekyll. Así, tenéis que resolver complicados puzzles por los que podéis caminar con toda la libertad que la dificultad de las pantallas os permita. La calidad del juego está asegurada; el equipo de Palace rodó una película de cuatro horas de duración en unos estudios londinenses, y cada fotograma fue digitalizado y pintado a mano.

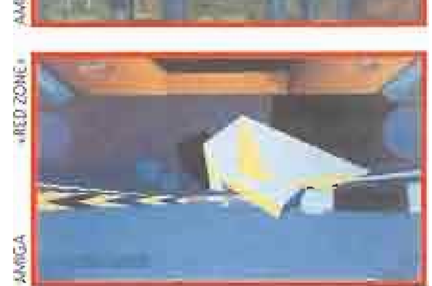
PSYGNOSIS

EL SHOW DEBE CONTINUAR

Lejos de detenerse a saborear las mieles de la victoria, Psygnosis, que se llevó el galardón al mejor juego del año con sus «Lemmings» dentro de los Computer Awards '92, continúa su particular desfile de brillantes novedades destinadas a confirmarla como una de las compañías punteras del software internacional.

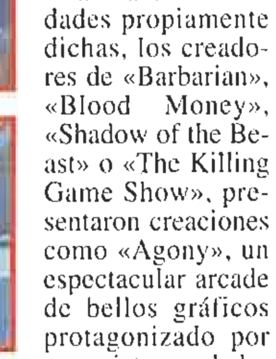
Para empezar durante el transcurso del E.C.T.S. anunció la aparición del algunas versiones todavía no editadas de algunos de sus últimos éxitos, como «Armour-Geddon» en PC, «Carthage» y «Leander» en St, y los premiados «Lemmings» en Amstrad y Macintosh. También, y gracias a un oportuno acuerdo con FTL, Psygnosis se va a encargar de acercar a los usuarios de PC uno de los RPG's más legendarios de todos los tiempos, «Dungeon Master».

AMIGA «AGONY»



AMIGA «AQUAVENTURA»

AMIGA «RED ZONE»

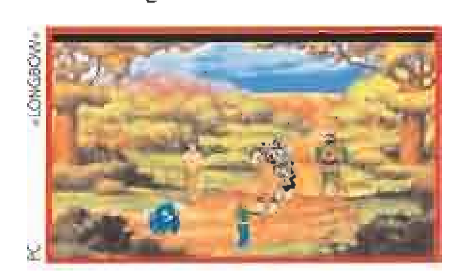


En cuanto a novedades propiamente dichas, los creadores de «Barbarian», «Blood Money», «Shadow of the Beast» o «The Killing Game Show», presentaron creaciones como «Agony», un espectacular arcade de bellos gráficos protagonizado por una criatura voladora, «Air Support», un simulador militar con gráficos en 3D, «Red Zone», que incide de nuevo en el mundo del motociclismo en un estilo tridimensional muy similar al del «Team Suzuki» de Gremlin, «Aquaventura», una extraña producción también con gráficos vectoriales en 3D, y «Athletics», un programa de olimpiadas que incluirá cinco pruebas diferentes.

SIERRA

LEYENDAS Y CUENTOS DE HADAS

Sierra On Line presentó bastantes novedades en la feria. La mayor parte de los juegos que nos esperan son aventuras del tipo «King Quest» aunque en la mayoría se han mejorado los gráficos de forma espectacular. Así, llamaban la atención las imágenes de «Laura Bow II: The Dagger of Ammon Ra», la segunda parte de «Colonel's Bequest», un programa inédito en nuestro país, o la demo de «Longbow», una aventura medieval cuyo protagonista es el legendario y noble Robin Hood.



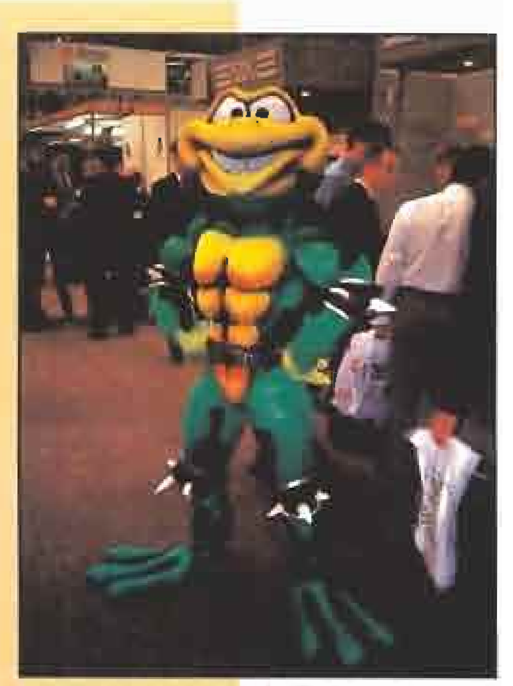
PC «LONGBOW»

La política de mejorar las antiguas versiones de sus juegos continuaba vigente en Sierra y pudi-



ERBE PRESENTA
Disney SOFTWARE
¿QUIEN QUIERE ESTAR EN LA PIEL DE ROGER RABBIT?
¡ Roger Rabit esta metido en un lío hasta el cuello! Mamá se ha ido y le ha confiado a Herman, el bebé, pero el muy granuja le ha dejado plantado y se ha ido a dar un paseo a la lechería de al lado.
¿Sabrá Roger encontrar a Herman antes de que vuelva mamá? ó ¿acabará todo en un enorme follón? ¿Sabrás sacar a Roger de estos líos aparentemente sin solución?
¿Sabrás encontrar a Herman antes de que vuelva mamá?
¿Podrás ayudar a Roger Rabbit a obtener el afecto perpetuo de Jessica?
¡Roger Rabbit in HARE RAISING HAVOC tiene unos efectos sonoros que lo convierten en auténticos dibujos animados y animaciones increíbles. ¡Un auténtico desafío!
DISPONIBLE EN PC
Desarrollado por Blue Sky Software
© The Walt Disney Company y Amblin Entertainment, Inc.
Infogrames Ltd.
CIRCUS
El Sound Source conectado a tu PC reproduce las voces de tus héroes, excelente orquestación y sorprendentes efectos sonoros
THE ROCKETEER
¡¡UN JUEGO SUPERSONICO!!
Tú eres el as del pilotaje y la estrella del Bigelow's Air Circus. ¡Pero como volar a más de 450 kilómetros por hora no es suficiente para tu sed de aventuras, también eres el Rocketeer! Cuando espías diabólicos raptan a la chica de tus sueños, roban los planos de tu cohete propulsor y desvían un avión de caza top secret, ¡es el momento de convertirte en el Rocketeer y lanzarte al ataque como un rayo!
• ¡Pilota aviones de los años treinta: el potente Gee Bee R-1, el aerodinámico Caudron C-460 o el clásico Wedell-Williams!
• ¡Abróchate el doble cohete propulsor Cirrus X-3 para una batalla aérea fulgurante contra la tecnología enemiga!
• ¡Lucha cuerpo a cuerpo con temibles enemigos a bordo de un Zeppelin en llamas para rescatar a tu novia!
• ¡Sorprendentes grafismos digitalizados del tipo comic, en modo VGA con 256 colores, realizados con verdaderos actores y decorados de cine!
¡El Rocketeer cobra vida con la Sound Source! Música totalmente orquestada, diálogos apasionantes y efectos sonoros increíbles completan esta sensacional experiencia cinematográfica.
PANTALLAS PC VGA
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
Desarrollado por Novalogic
© The Walt Disney Company
DISPONIBLE EN PC Y
INFOGRAMES
ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID





Las Battletoads han llegado dispuestas a tomar el relevo a Las Tortugas Ninja. Para demostrarlo han paseado sus palmitos por el recinto de la feria, provocando entre los visitantes, alguna que otra cara de sorpresa.



Richard Garriot, más conocido en el mundillo informático como Lord British, es el autor de los juegos de la serie Ultima. Nunca hemos dejado pasar la oportunidad de charlar con él y tampoco lo hemos hecho en esta ocasión.



Virgin tenía repartido por todo el recinto varios stands. En ellos podían verse, entre otras cosas, videos con sus nuevos juegos. Por supuesto, su peculiar adaptación de «Dune» ha sido un elemento muy importante y este sorprendente juego se convirtió en el elemento estrella de todos ellos.

mos también admirar pantallas animadas de «Police Quest I» y «Space Quest I». Tampoco han olvidado a los más pequeños de la casa y «Mixed Up Mother Goose» junto a «Mixed Up Fairy Tales» estaban disponibles para que todos pudieran disfrutar de los cuentos de hadas y de la imaginación con la que los Williams los aderezan.

PC «SPACE QUEST I»

PC «ECO QUEST»

PC «MIXED UP FAIRY TALES»

PC «POLICE QUEST I»

Claro que el plato fuerte eran los inminentes lanzamientos de «Eco Quest: The search for Cetus», una aventura ecologista que transcurre en el fondo del mar, y «Aces of the Pacific», un simulador de vuelo realizado por Dynamix que incluye imágenes reales digitalizadas. Los creadores de «Heart of China» están dispuestos a revolucionar este género.

Sierra continúa en la brecha sin detenerse ante ningún obstáculo. El futuro no les asusta lo más mínimo y en su stand había demostraciones de sus más recientes productos, léase últimas aventuras de «Larry» o «King Quest», realizadas en versiones CD Rom. Aunque es posible que estos juegos tarden en llegar a nuestro país en ese formato no deja de ser una noticia importante que debéis tener en cuenta si pensáis cambiar de equipo.



SIMULMONDO

IL NUOVO SOFTWARE ITALIANO

Simulmondo se llama la compañía cuyos juegos muy pronto van a empezar a aparecer por nuestro país. Esta es una, por no decir la más importante empresa de software de entretenimiento italiana y acaba de firmar en exclusiva un contrato con una distribuidora española para que sus juegos aparezcan por fin aquí.

En su catálogo hay programas de muy diferentes géneros como «Big Game Fishing», un simulador de pesca de altura, «Italian Night 1999», una aventura policiaca que transcurre en Milan en el año 2000, o «3D Scacchi (Ajedrez)», realizado en colaboración con el campeón Vladimir Grigorev. Los juegos deportivos, especialidad de la casa, están representados por «Italy '90 Soccer», «Simul Golf», un simulador de mini golf, «I Play 3D Soccer», un programa en 3D de fútbol, «F-1 manager», para convertirte en dueño de una escudería F-1, «500 CC. Moto manager», «Bowls», bolos en 3D, «The basket manager», «Formula 1 3D», «G.P. Tennis manager», «3D World Tennis», «3D World Boxing» y «3D World Soccer», una serie sobre deportes en perspectiva tridimensional. «Dylan Dog: The Murderers» y «Dylan Dog: The looking glass», son, por último, dos arcades basados en un personaje de comic, y «1000 Miglia», un divertido juego de coches inspirado en una emocionante prueba de automóviles de época.

STORM

TORMENTA EN EL MUNDO DE LAS CONSOLAS

Después de deleitar a los usuarios de los diferentes ordenadores con arcades tan variados y memorables como «Swiv», «Silkworm» o más recientemente «Rodland», Storm se lanza de lleno a invadir el mundo de las consolas –el de las de Nintendo más concretamente– con sus productos, para lo cual nos tienen ya preparadas una serie de agradables sorpresas que comienzan con la conversión de algunos de sus viejos éxitos: «Swiv» aparecerá para la Super Nintendo, «Rodland» para la NES y la Game Boy, «Indy Heat» para la Super Nintendo y la Game Boy, y por último «Castelian», que a pesar de haber sido rebautizado no es otra cosa que el legendario «Nebulus», lo hará para la NES y la Game Boy.

AMIGA «INDY HEAT»

Por otra parte la compañía inglesa se ha hecho con la licencia para convertir en videojuego una de las películas que más está dando que hablar en los últimos tiempos, «The Lawnmower Man», un film que, partiendo de un guión firmado ni más ni menos que por Sthephen King, aborda de lleno el candente fenómeno de la realidad virtual, y que pronto podrán disfrutar los usuarios de Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy.

SYSTEM 3

EN BUSCA DE DISTRIBUIDOR

Desde su creación en 1983, la compañía inglesa System 3 se ha distinguido por lanzar una cantidad muy restringida de títulos, que sin embargo, y gracias a su calidad y originalidad, le han proporcionado un merecido prestigio dentro del mundo del software.

Entre ellos los más destacables han sido sin duda los pertenecientes a la saga «The Last Ninja», que desde su primera aparición para Commodore 64 hasta su publicación para el resto de los ordenadores del mercado, han cosechado una enorme popularidad entre todos los video-adictos.

Para la edición del presente año System 3 llegó con una buena cantidad de novedades bajo el brazo, de las que ahora hablaremos, pero se fue sin algo que le privará a ella y a nosotros de ver el posible rendimiento de esos títulos en nuestro país: la compañía inglesa continúa sin tener distribuidor en España, circunstancia que es sin duda realmente lamentable.



AMIGA «MYTH»



AMIGA «LAST NINJA III»

En fin, si alguien se decide a editar los próximos lanzamientos de System 3 en nuestro país podremos disfrutar entre otras cosas de las versiones para 16 bits de dos de sus grandes juegos ya clásicos, «Myth»,



probablemente una de sus mejores producciones en el terreno del arcade con ligeros tintes de videoaventura, y la tercera entrega de su programa insignia, «The Last Ninja III», que además del tradicional desarrollo de la saga nos ofrece una calidad gráfica realmente desbordante.

Más novedoso resulta por tanto la publicación de «Silly Putty», un juego que continúa la onda iniciada por «Fuzzball», ya que lo que se nos plantea es acompañar a un divertido personaje a través de un trepidante arcade en el más puro estilo de los juegos de plataformas. «Silly Putty» no sólo será editado para las máquinas de 16 bits, sino también, y esto es noticia, para la Super Nintendo, ya que System 3 se ha hecho con la correspondiente licencia de Nintendo para hacer juegos para sus tres consolas, la N.E.S, la Game Boy y la Super Nintendo.


AMIGA «SILLY PUTTY»

Dentro de este terreno veremos también próximamente versionados algunos de los viejos éxitos de la compañía inglesa, como «The Last Ninja» para la N.E.S., «Fuzzball» para la Game Boy, o «Myth» para la Super N.E.S.

Destacable resulta también el hecho de que System 3 se haya atrevido también por primera vez a realizar licencias de máquinas recreativas, para lo cual ha elegido «Strikeforce», un clásico matamarcianos, y «Super High Impact», un juego de fútbol americano. Por último, System 3 anunció el lanzamiento de «Ferrari Grand Prix Challenge», en los formatos de 16 bits.

TECMAGIK

A PATADAS CON TU CONSOLA

Los mandamases de la UEFA han contado con Tecmagik para sacar su última entrega futbolera. Se trata del «Champions of Europe», que podrás cargar en tu Sega de ocho bits y con el que jugarás con más de 34 equipos de toda Europa. Este campeonato del viejo continente te ofrece una acción superrápida del juego, control "por instinto" y una gran calidad en la animación. Tampoco te pierdas la mascota que los de Disney han creado para este campeonato; es un conejo que se parece a Butragueño...


M. SYSTEM «CHAMPIONS»

TITUS

¡QUE VIENE EL LOBO!

Si antes os contábamos que conducir un Jaguar era una auténtica gozada, ponerse al volante del Lamborghini Diablo de Titus, no es menos. Cuando juegues al «Crazy Cars III» en tu Amiga, Atari o PC, sabrás lo que es velocidad. El juego te propone carreras nocturnas e ilegales a lo largo de las inmensas carreteras americanas. Empiezas en la cuarta liga, pero si eres bueno, llegarás a la división de honor, donde te esperan los pilotos más salvajes. Lo mejor de todo es que en «Crazy Cars III» tendrás que aprender a controlar tu dinero para acudir a todos los grandes campeonatos.

TRADEWEST

NINTENDO ONLY

Con sede en los Estados Unidos, Tradewest es una compañía que se dedica exclusivamente a la producción de juegos para las diferentes máquinas de Nintendo, y aunque realmente no puedan competir en popularidad con otras grandes del videojuego actual, lo cierto es que gracias al fichaje de las más directas competidoras de las Tortugas Ninja, las Battletoads, a las que han convertido en protagonistas de un arcade con 12 niveles que será editado para N.E.S. y Game Boy, se hayan en este momento auténticamente en la cresta de la ola.

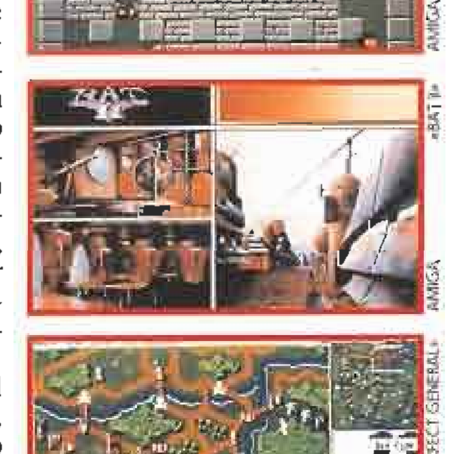
Además de ésta, las otras producciones que Tradewest nos tiene preparadas abarcan los más diversos campos, desde los juegos deportivos como «Jack Nicklaus Golf», para Super Nintendo y Game Boy, a los de coches como «Super Off Road», para Super Nintendo y Game Boy o «Indy Heat» para la N.E.S., pasando por arcades como «Sneaky Snakes» para la Game Boy o incluso juegos de pimball, como «High Speed» para la N.E.S.


SUPER N.E.S. «SUPER OFF ROAD»

UBI SOFT

PRODUCTOS PROPIOS

Es muy probable que muchos de vosotros sepáis que una parte muy importante de las actividades de UBI, es la distribución en Francia de los juegos desarrollados por otras compañías. Esto no ha impedido nunca que, aunque con un número reducido de programas, mantuvieran en su catálogo algunos juegos creados por ellos mismos. En la feria han presentado, –además de «Battle Isle» del que ya hemos hablado en un número anterior de Micromanía–, un genial arcade procedente de las recreativas y que cuenta ya con versión para consolas. Hablamos de «Dyna Blaster», un arcade de frenético desarrollo en que pueden participar hasta cinco jugadores. Aprovecharon también la ocasión para mostrar la segunda parte de «BAT», una aventura que por diferentes circunstancias no ha sido publicada en nuestro país.


AMIGA «DYNABLASTER»
AMIGA «BAT II»
PC «THE PERFECT GENERAL»

Por último, dentro del género de la estrategia, parece que el próximo verano –aunque con estos chicos nunca se sabe– será editado «The Perfect General», un war-game que mantiene un gran nivel gráfico que contrasta con lo habitual en este campo. Los dos primeros están siendo desarrollados para Atari, Amiga y PC y «The Perfect General» lo están preparando exclusivamente para PC.

Y además...

COMMODORE

CD ROMS Y AMIGA



Commodore está trabajando fuerte en el CDTV. Ya sabéis que este nuevo invento es, en resumidas cuentas, la circuitería interna de un Amiga junto a un lector de CD Rom y todo ello encerrado en una aparato negro de aspecto externo similar a un vídeo. La ventaja del CDTV frente a máquinas como la de Philips es que éste último permite la conexión de un teclado y una unidad de disco convirtiéndose de hecho en un potente Amiga, compatible con todo el software existente para el ordenador estrella de Commodore. En el stand de la compañía se mostraban innumerables catálogos con una enorme cantidad de software para el CDTV, lo que hace suponer que si las ventas consiguen despegar, parece que las cosas no van tan bien como Commodore pensaba, esta máquina se puede convertir en una de las más interesantes alternativas multimedia de un futuro cercano. También estaba allí el nuevo modelo de Amiga, el A600. Este incluye las mejoras internas del 500 PLus al que probablemente va a sustituir en un futuro muy cercano. Como véis, Commodore siempre diseñando nuevos productos.





Y además...

WESTPOINT CREATIVE

MÁS ALLÁ DEL MULTIMEDIA



Video Blaster» es el nombre de una tarjeta de vídeo para PC que sirve como interfaz para conectar nuestro equipo a un lector de videodisco, un vídeo convencional o una cámara. Con el software adecuado seremos capaces de manejar el aparato desde el teclado del ordenador y acceder a imagen y sonido en nuestro monitor con la calidad de cualquiera de estos sistemas. Esta tarjeta es el paso siguiente en el mundo del multimedia o incluso más: permitirá convertir tu PC en un auténtico estudio de cine. Claro que para los que tampoco quieran transformar su ordenador en los estudios de la Metro, Creative comercializa un interesante kit multimedia que incluye su popular SoundBlaster Pro, provista de un conector SCSI, y un potente y versátil CD Rom. Conectando esto a tu compatible y grabando en el disco duro el Windows con las extensiones MPC, que también vienen con este conjunto, obtendrás un super ordenador que será la envidia del vecindario. Este kit lo puedes encontrar en España en Mail Soft por un precio cercano a las ochenta mil pesetas.



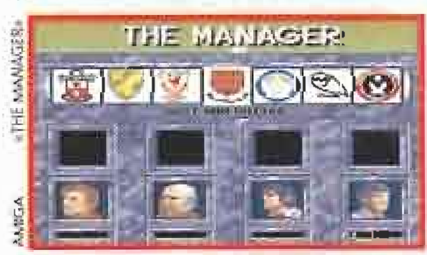
U.S.GOLD

PORTADORES DE LA ANTORCHA OLÍMPICA

La verdad es que si otros años el stand de U.S.Gold en el E.C.T.S. se encontraba lleno a rebosar de novedades, en la presente edición la compañía inglesa más que en la abundancia se centró en la importancia de los títulos presentados. Entre ellos destacaba el juego oficial de Barcelona 92, «Olympic Gold», que incluye siete pruebas diferentes y que será editado en principio sólo para Master System, Game Gear y Megadrive.

U.S.Gold presentó también, además de «Free D.C.» de Cineplay que comentamos de forma independiente, un nuevo programa de fútbol de producción propia en la línea de «Football Manager», «The Manager», del que podrán disfrutar los usuarios de 16 bits, dos nuevos juegos deportivos, «Wayne Gretzky Hockey 2» y «Road to the Final Four NCAA Basketball», así como varios nuevos campos del circuito americano de golf para el exitoso «Links» desarrollado por Access. Además de los citados discos de ampliación también trabajan en el desarrollo de la segunda parte del juego que llevará el nombre de «Links Pro» y en la versión Amiga del primero.


MEGADRIVE «OLYMPIC GOLD»



AMIGA «THE MANAGER»

Quienes sí presentaron un amplio abanico de novedades fueron SSI, el sello que distribuye U.S.Gold especializado en los juegos de estrategia y los JDRs, entre ellas la segunda parte del popular «Eye of the Beholder, y otros títulos como «Planet's Edge», «Midnight Sons», «Conflict: Korea», «Great Naval Battles», o «The Dark Queen of Krynn», que previsiblemente, y dada la muy acertada política de traducir este tipo de juegos a nuestro idioma tarden todavía bastante en arribar a nuestras fronteras.

VIRGIN

UNA AUTÉNTICA AVALANCHA DE NOVEDADES

Para los usuarios de ordenador –eso sí, sólo modelos de 16 bits–, Virgin presentó públicamente en la feria inglesa un total de doce novedades de las que seguidamente vamos a hablar.

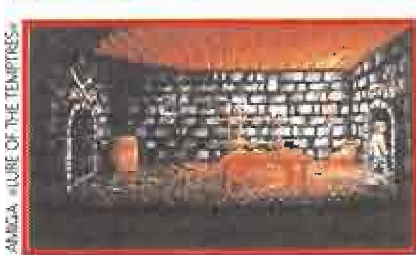
Aunque muy poco practicadas en nuestro país, el pool y el snooker son dos modalidades de billar de gran popularidad en tierras anglosajonas, y que se han convertido en centro de dos de los nuevos títulos de Virgin, «Jimmy White's Whirlwind Snooker» y «Pool», ambos realizados en tres dimensiones y con posibilidad de observar la mesa desde multitud de puntos de vista diferentes, y ambos editados para St, Amiga y PC. Dentro del mundo de las aventuras gráficas Virgin nos sorprenderá con «Dune», inspirado en la película de David Lynch que a su vez partía de la novela homónima, y «Fables and Friends: The Legend of Kyrandia», una producción muy en la línea de Sierra, con unos gráficos de alto nivel. Para los amantes de los juegos más complejos se presentaron tres títulos, «Lure of the Temptress» un juego de rol puro lleno de fantasía y situaciones sorprendentes, «Floor 13», un juego de estrategia que nos sumerge en el apasionante y a veces turbio mundo de la política, y «Realms», una extraña producción que viene avalada por la garantía de haber sido creada por Steve «Ranarama» Turner.

En el campo del arcade nos encontramos con «Apocalypse», un típico arcade de disparo en el que controlamos un helicóptero a través de la jungla del Amazonas. Los simuladores también tienen su huequecito dentro de la producción de Virgin, y en concreto son dos, «Shuttle» una compleja producción realizada bajo la directa supervisión de la mismísima Nasa, y «Reach of the Skies», que nos coloca en los agitados cielos de la Segunda Guerra Mundial, que pronto podrán disfrutar los amantes del género.

Resta por último hablar de dos producciones difícilmente etiquetables, «Cannon Fodder», realizada por Sensible Soccer y que viene a ser una curiosa mezcla entre «Commando» y los «Lemmings», y «Rookies», un título realmente extravagante que nos propone participar en nuestros ordenadores a algunos de los clásicos juegos de nuestra infancia, como el escondite, indios y americanos, los médicos...


AMIGA «JIMMY WHITE'S»


PC «DUNE»


PC «KYRANDIA»

AMIGA «LURE OF THE TEMPTRES»

Pasando a otro terreno, el de las consolas, Virgin va a inundar a los usuarios de Sega con una buena cantidad de novedades, destacando para la Megadrive títulos como «Chuck Rock», «Another World», «Terminator», «Mega-Lo-Mania» y «Superman», o «Chuck Rock», «Tintin on the Moon», «Marble Madness», «Terminator» o «Robin Hood» para Master System.

La lista de novedades que Virgin nos tiene preparada comienza por dos títulos de carácter netamente educativo como «North Polar Expedition», que nos permitirá explorar los paisajes árticos, y «Musicolor», un programa enfocado a familiarizarnos con la música través de los colores.

Dentro de las aventuras gráficas nos encontramos con la versión CD-ROM de títulos como «Wonderland» o «Spirit of Excalibur», así como con tres recopilaciones, «Magnetic Scrolls Collection», que reune tres juegos de la categoría de «Fish», «Corruption» y «Guild of Thieves», «Zork Trilogy», con las tres entregas de esta saga, y «Infocom Collection», que agrupa cuatro juegos, «Hitcghiker's Guide to the Galaxy», «Planetfall», «Wishbringer» y «Leather Goddesses of Phobos». También serán lanzados próximamente «Conan the Cimmerian», la versión CD-ROM del ya mencionado «Shuttle», y el «Supremacy», un juego de estrategia.

Equipo Micromanía





Tus tiendas de videojuegos en Barcelona

VENTA POR CORREO
ENVÍOS EN 48 HORAS

NINTENDO

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
AIR FORTRESS	7.900.—	DREAM MASTER	7.900.—	RAD GRAVITY	7.900.—
A BOY AND HIS BLOB	6.900.—	HOGANS HALLEY	4.500.—	RAINWOB ISLAND	7.900.—
ARCH RIVALS	7.500.—	ICE HOCKEY	4.500.—	ROLLER GAMES	7.500.—
ASTYANAX	7.900.—	IRON SWORD	7.500.—	RUSH AND ATTACK	6.900.—
BALLOON FIGHT	4.500.—	ISOLATED WARRIOR	6.900.—	SOCCER	4.500.—
BLASTER MASTER	8.900.—	IKARI WARRIORS	6.900.—	SUPER OFF ROAD	6.900.—
BASEBALL	4.500.—	IRON TANK	7.500.—	SUPER SPIKE'N BALL	6900.—
BIG FOOT	8.900.—	J. CHANS ACT KUNGFU	7.500.—	SIMONS QUEST	6900.—
BIONIC COMANDO	6.900.—	JACK NICKAAUS GOLF	6.900.—	SOLAR JETMAR	6900.—
BAYOU BILLY	6.900.—	KUNG FU	4.500.—	SHADOW WARRIORS	6900.—
BLADES OF STEEL	6.900.—	KID ICARUS	6.900.—	SILENT SERVICE	6900.—
BLUE SHADOW	6.900.—	KABURI Q. FIGHTER	6.900.—	SNAKE RATTLE N'ROLL	6900.—
BOULDER DASH	6.900.—	KICLE CUBICLE	6.900.—	STEAL ATF	6900.—
BUBLE BOBLE	8.900.—	KNIGHT RIDER	6.900.—	STARWARS	6900.—
BURAI FIGHTER	8.900.—	LITTLE MEMO	6.900.—	THE BATTLE OF OLYMPUS	6900.—
BATTLE TANK	6.900.—	LIFE FORCE	6.900.—	THE LEGEND OF ZELDA	7500.—
CALIFORNIA GAMES	7.500.—	LOW G. MAN	6.900.—	THE LEGEND OF ZELDA II	7900.—
CORVETTE ZAR 1	7.500.—	MARIO BROS 1	4.500.—	TETRIS	6900.—
CHAMPIONSHIP RALLY	7.500.—	MARIO BROS 2	7.900.—	TOP GUN	6900.—
CAPTAIN SKYHAWK	6.900.—	MARIO BROS 3	8.200.—	TOP GUN SECOND MISSION	7900.—
CASTELVANIA	6.900.—	METAL GEAR	6.900.—	TOTAL RECALL	6900.—
CHIP'N DALE R. RANGERS	7.900.—	MATCH RIDER	4.500.—	TO THE EARTH	6500.—
DOUBLE DRIBLE	6.900.—	MEGAMAN 1	6.900.—	TIME LORD	7500.—
DONKEY KONG CLASICS	6.900.—	MEGAMAN 2	7.900.—	TORTUGAS	7900.—
DONKEY KONG JUNIOR	4.500.—	MEGAMAN 3	7.900.—	TORTUGAS II	7900.—
DOUBLE DRAGON	8.900.—	METROID	6.900.—	TENNIS	4500.—
DOUBLE DRAGON II	7.900.—	MABEL MADNES	6.900.—	TRACK & FIELD II	6900.—
DOCTOR MARIO	6.900.—	PAPER BOY	6.900.—	TURBO RACING	7500.—
DRAGONS LAIR	6.900.—	POW	7.500.—	WRESTLEMANIA	7500.—
DIGGER T. ROCK	7.500.—	POWER BLADE	7.900.—	WORLD CUP	6900.—
EXCITE BIKE	4.500.—	PROBOTECTOR	6.900.—	WEREWOLF	6900.—
FAXANADU	6.900.—	PUZZNIC	6.900.—	WILLOW	7500.—
FIGHTING GOLF	6.900.—	PINBALL	4.500.—	WRECKING CREW	4500.—
GAUNTLET II	7.900.—	PINBOT	6.900.—	WILD GUDMAN	4500.—
GOAL	6.900.—	PRO WRESTLING	6.900.—	SKY OR DIE	7500.—
GOLF	4.500.—	PUNCH OUT	6.900.—	SHADOW WARRIORS	6900.—
GOONIES II	6.900.—	NEWZEALAND STORY	7.900.—	SKATE OR DIE	6900.—
GRADIUS	6.900.—	RAD RACER	6.900.—	SILIUS	6900.—
GUERRILLA WAR	7.500.—	R.C. PRO AM	6.900.—		

MEGADRIVE

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
A.P.T GOLF	6.900.—	GAIN GROUND	6.900.—	RASTAN SAGA II	7.900.—
ABRAAMS BATTLE TANK	6.900.—	GHOULTS'N GHOST	8.450.—	ROAD BLASTERS	8.450.—
ALIEN STORM	6.900.—	GOLDEN AXE	6.900.—	SWORD OF SHODAN	8.450.—
AFTERBURNER II	6.900.—	GOLDEN AXE II	6.900.—	STARFLIGHT	8.900.—
ARROW FLASH	6.900.—	GHOSTBUSTERS	6.900.—	SHADOW OF THE BEAST	7.900.—
ALEX KID IN E.C.	5.900.—	HEAVY UNIT	7.900.—	SONIC	6.900.—
AIR DIVER	7.900.—	HELL FIRE	6.900.—	SPIDERMAN	6.900.—
BATMAN	8.900.—	HOCKEY	8.450.—	STREET OF RAGE	6.900.—
BUDOKAN	7.900.—	INSECTOR X	7.500.—	SUPER THUNDERBLADE	6.900.—
BURNING FORCE	6.900.—	INMORTAL	8.900.—	SPACE HARRIER	6.900.—
BATTLE ESQUADRON	8.450.—	JOHN MADEN FOOTBALL	8.450.—	SUPER HANG HONG	6.900.—
BLOCK OUT	7.900.—	JAMES POND	8.450.—	STRIDER	8.450.—
BONANZA BROTHERS	6.990.—	JAMES POND II	9.900.—	SHADOW DANCER	6.900.—
B. DOUGLAS BOXING	6.900.—	JEWEL MASTER	6.900.—	SUPER LEAGE BASEBALL	6.900.—
CALIFORNIA GAMES	8.450.—	JOE MONTANA FUTBOL	6.900.—	SUPER REAL BASKETBALL	6.900.—
CRAK DOWN	6.900.—	KLAX	6.900.—	SUPER AIR WOLF	7.900.—
COMANDO II (MERCS)	7.500.—	LAKERS & CELTICS	9.900.—	TASK FORCE HARRIER	7.500.—
CENTURION	8.450.—	LAST BATTLE	6.900.—	THUNDERFORCE III	8.450.—
CYBERBALL	9.900.—	MIGHT AND MAGIC	8.450.—	THUNDERFORCE II	6.900.—
COLUMNS	5.900.—	MYSTIC DEFENDER	6.900.—	TRUXTON	6.500.—
DARWIN 4081	7.500.—	MOONWALKER	7.900.—	TOE JAM AND EARL	7.900.—
DARIUS II	7.500.—	MICKEY MOUSE	8.450.—	TWIN HAWK	6.900.—
DARK CASTLE	7.900.—	MIDNIGHT RESISTANCE	7.900.—	UNDEAD LINE	7.500.—
DICK TRACY	6.900.—	MEGA TRACKS	7.500.—	VAPOR TRAIL	9.900.—
DECAPATTACK	6.900.—	MARVEL LAND	7.500.—	WRESTLE WAR	6.900.—
DYNAMITE DUKE	6.900.—	OUT RUN	7.900.—	WORLD CUP ITALIA 90	6.900.—
E. SWAT	6.900.—	POPULOUS	8.450.—	WORLD CUP SOCCER	6.900.—
FATAL REWIN	8.450.—	PGA GOLF	8.450.—	WONDERBOY III	6.900.—
F-22 INTERCEPTOR	7.900.—	PHELIOUS	6.900.—	WHIP RHUS	6.900.—
FORGOTTEN WORLDS	6.900.—	QUACK SHOT	7.900.—		
FANTASIA	7.900.—	ROAD RHUS	8.450.—		
FLICKY	6.900.—	RAMBO III	6.900.—		
FIRE MUNSTANG	7.500.—	REVENGE OF SHINOBI	6.900.—		
GRANADA	7.500.—	ROLLING THUNDER II	7.900.—		

GAME GEAR

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
BATTEA UP	5.500.—	JOE MONTANA FOOTBALL	5.500.—	SOLITAIRE POCKER	4.900.—
BASEBALL	4.900.—	B LOCK	4.900.—	SPACE HARRIER	5.190.—
BERLIN WALL	4.900.—	KINETIC CONECTION	4.900.—	SLIDER	5.190.—
DRAGON CRYSTAL	4.900.—	MICKEY MOUSE	4.900.—	SONIC	5.500.—
DONAL DUCK	5.900.—	MAPPY	4.900.—	SUPER MONACO GP	5.190.—
HITTER	5.900.—	OUT RUN	5.190.—	NINJA GAIDEN	5.190.—
FANTASY ZONE	4.900.—	PSICHIC WORLD	5.190.—	WORLD CLASIC LEADER	5.190.—
GORBY	4.900.—	PUTT & PUTTER	5.190.—	WONDER DOY	4.900.—
HALLEY WARS	5.190.—	SUPER SHINOBI	5.190.—	PENGO	3.900.—
HEAVY WEIG CHAMP	5.900.—	RASTAN SAGA	5.500.—	WOODY POP	5.190.—

GAME BOY

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
ADAM FAMILY	4.900.—	F1 RACER CON ADAPTADOR	5.690.—	RADAR MISSION	4.500.—
AFREU STAR	4.190.—	FACE BALL	4.900.—	RESCUE OF PRINCES	4.500.—
ALLEWAY	4.190.—	FASTEST LAP	4.900.—	ROBOCOP	4.900.—
ALTERED SPACE	4.900.—	FLIGHTING SIMULATOR	4.900.—	ROBOCOP 2	4.900.—
AMAZIN TARTAR	4.900.—	FINAL FANTASY 2	4.900.—	ROGER RABBIT	5.500.—
AMAZIN PENGUIN	4.190.—	FISH DUDE	3.900.—	ROLAND COURSE	4.190.—
ATOMIK PUNK	4.900.—	FIS OR NHORT STAR	4.900.—	SERPENT	4.190.—
ATTACK KILLER TOMATOES	4.900.—	FORTIFIED ZONE	4.900.—	SHANGAI	4.190.—
BALLOON KID	4.190.—	ENGLISH TRANSLATOR	6.500.—	SIDE POCKET	3.900.—
BARBIE	4.900.—	GAME OF HARMONY	3.900.—	SKATE OR DIE 2	4.900.—
BASEBALL	3.900.—	GARGOYLES	3.900.—	SKATE OR DIE	4.900.—
BASES LOADCO	4.190.—	GAUNTLET 2	4.900.—	SNEAKY SNAKE	4.900.—
BATMAN	4.900.—	GO GO TANK	4.190.—	SNOW BROTHER	4.900.—
BATTLE BULL	4.190.—	GOLF	3.900.—	SOOSERMANIA	5.500.—
BATTLE SHIP	4.900.—	GREMLINS 2	4.900.—	SOLAR STRIKER	4.190.—
BATTLE TOADS	4.900.—	HAL WRESTLING	4.900.—	SOLOMONS CLUB	4.900.—
BEETTLE JUICE	4.900.—	HOME ALONE	5.500.—	SPIDERMAN	4.900.—
BILL ELIOT	4.900.—	HUDSON HAWK	4.900.—	SPOT	4.190.—
BLADES OF STEEL	4.900.—	IN YOUR FACE	4.900.—	SUPERMARIO LAND	3.900.—
BLASTER MASTER	4.900.—	ISHIDO	4.500.—	SUPER R.C PRO AM	4.190.—
BO JACKSON BASEBALL	4.900.—	JORDAN BIRD	5.900.—	SWORD OF HOPE	4.900.—
BOOMER'S ADVENTURE	4.190.—	KID ICARUS	4.190.—	TAIL GATOR	4.900.—
BOXXLE	3.900.—	KLAX	3.900.—	TECMO BOWL	4.900.—
BRAIN BENDER	4.900.—	KUNG FU MASTER	3.900.—	TENNIS	3.900.—
BUBLE BOBLE	4.500.—	LUNAR CHASE	4.900.—	TERMINATOR	5.500.—
BUBLE GHOST	4.500.—	MARBEL MADONESS	4.900.—	THE HUNT OF RECD OCTO	4.900.—
BUGS BUNNY 2	4.900.—	MARUS MISSION	4.190.—	THE PUNISSER	4.900.—
BURAI FHIGTER	4.900.—	MEGA MAN	4.900.—	THE SIMPSONS	5.900.—
BURGER TIME DE LUXE	4.190.—	MERZENARY FORCE	4.900.—	TOM & JERRY	4.900.—
CAESAR PALACE	4.900.—	METROID 2	4.900.—	TORPED RANGE	5.300.—
CASTELLIAN	4.190.—	MICKEY MOUSE	4.500.—	TRACK MEET	5.500.—
CASTELVANIA 2	4.900.—	MICKEY MOUSE 2	4.900.—	TRAX	4.900.—
CATRAS	3.900.—	MOTOCROSS MANIAC	4.190.—	TURRICAN	4.900.—
CHAMPION GOLF	4.900.—	MR CHIN GOURMET	4.900.—	TURTTLES FOOT CLAN	4.900.—
CHASE HQ	4.900.—	MYSTERYUM	4.900.—	WF WF WRESTLEMANIA	5.900.—
CHESMASTER	4.900.—	NAVY SEALS	4.900.—	WORD HAI	4.900.—
CHOPLIFFTER 2	4.900.—	NBA, ALL STARS	4.900.—	WORLD BOWLING	4.900.—
CRYSTAL QUEST	4.190.—	NEMESIS 2	4.900.—	WORLD CIRCUIT SERIE	4.900.—
CYCLE GRAND PRIX	4.900.—	NFL FOOTBALL	4.900.—	WORLD CUP	4.900.—
DAYS OF THUNDER	5.500.—	NINJA BOYZ	4.190.—	F1 SPIRIT	4.900.—
DEAD HEAT SCRAMBLE	4.190.—	NINJA GAIDEN	4.900.—	C GHOSTBUSTERS 2	4.900.—
DEAD LINE OPUS	3.900.—	NINJA TURTTLES 2	4.900.—	GAVENOIRE	4.900.—
DICK TRACY	4.900.—	OPERACION C	4.900.—	CONTRA	4.900.—
DOUBLE DRAGON	4.900.—	PAC MAN	4.900.—	SCOTLAND YARD	4.900.—
DOUBLE DRAGON 2	5.500.—	PAPER BOY	4.900.—	ROCKMAN WORLD	4.900.—
DOUBLE DRIBLE	5.500.—	PINBALL	3.900.—	POWER MISSION	4.900.—
DOCTOR MARIO	4.190.—	PIPE DREAMS	4.190.—	CYRAYD	3.900.—
DUCKTALES	4.900.—	PRINCE OF PERSIA	5.900.—	DYNABLASTERS	4.900.—
ELEVATOR ACTION	4.190.—	QIX	4.190.—	NASCAR FAST TRACKS	4.900.—
EXTRA BASES	4.190.—	QUART	4.190.—	TAIL GATOR	4.900.—
F1 RACER	4.900.—	R-TYPE	4.900.—	TASMANIA STORY	4.190.—

MASTER SYSTEM II

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
GAUNTLET	6.990.—	WONDERBOY	4.990.—	RUNNING BATTLE	5.590.—
IMPOSSIBLE MISSION	6.990.—	SHOOTING GALLERY	4.990.—	CHASE H.Q.	5.590.—
PAPER BOY	6.990.—	ENDURO RACER	1.990.—	OPERATION WOLF	5.590.—
SPEDDBAALL	6.990.—	KUNG-FU KID	3.490.—	AERIAL ASSAULT	5.590.—
PACMANIA	6.990.—	WORLD GRAND PRIX	1.990.—	E. SWAT	5.990.—
W. CLASS LEADERBOAR	6.990.—	SECRET COMMAND	1.990.—	S. MONACO G.P.	5.590.—
RAMPAGE	5.590.—	WORLD CUP ITALIA 90	4.990.—	ALEX KID IN S. WORLD	5.590.—
BOMBER RAID	5.590.—	AZTEC ADVENTURE	1.990.—	GAIN GROUND	5.990.—
R.C. GRAND PRIX	5.990.—	GLOBAL DEFENSE	1.990.—	SUBMARINE ATTACK	5.990.—
INDIANA JONES	6.990.—	PARLOUR GAMES	3.490.—	JUNGLE FIGHTER	5.990.—
FIRE & FORGET II	6.990.—	RESCUE MISSION	1.990.—	CYBER SHINOBI	5.990.—
BACK TO THE FUTURE II	5.990.—	WORLD GAMES	5.590.—	MOONWALKER	5.990.—
XENON II	5.990.—	ALEX KIDD-H. TECH W.	4.990.—	MICKEY MOUSE	5.990.—
LOS PICAPIEDRA	5.990.—	WANTED	4.990.—	ACE OF ACES	5.990.—
OUT RUN EUROPA	6.990.—	SUMMER GAMES	4.990.—	GHOULS & GHOSTS	5.990.—
SUPER KICK-OFF	6.490.—	COLUMNS	4.990.—	FORGOTTEN WORLDS	5.990.—
GALAXY FORCE	5.990.—	OUT RUN	5.590.—	DICK TRACY	5.990.—
HEROES OF THE LANCE	6.990.—	ALIEN SYNDROME	5.990.—	J. MONTANA FOOTBALL	5.990.—
POPULOUS	5.990.—	WONDERBOY IN M. LANC	5.590.—	HEAVYWEIGHT CHAMP	5.990.—
TEDDY BOY	1.990.—	SHINOBI	5.590.—	S. REAL BASKETBALL	5.990.—
TRANSBOT	1.990.—	THUNDER BLADE	5.590.—	SPIDERMAN	5.590.—
SUPER TENNIS	1.990.—	DOUBLE DRAGON	5.590.—	PSYCHIC WORLD	5.990.—
F-16 FIGHTER	3.490.—	CALIFORNIA GAMES	5.590.—	DYNAMITE DUKE	5.990.—
SPY VS SPY	3.490.—	RAMBO III	5.590.—	MASTER CHEES	6.590.—
MY HERO	2.990.—	ALTERED BEAST	5.590.—	G-LOC	5.990.—
GHOST HOUSE	3.490.—	CASINO GAMES	5.590.—	PATO DONALD	5.590.—
HANG ON	2.990.—	RASTAN	5.590.—	BONANZA BROTHERS	5.990.—
CHOPLIFFER	4.990.—	VIGILANTE	5.590.—	LASER GHOST	5.590.—
FANTASY ZONE	1.990.—	BASKETBALL NIGHTMARE	5.590.—	ALIEN STORM	5.990.—
BLACK BELT	1.990.—	WONDERBOY III	5.590.—	SONIC	5.990.—
ACTION FIGHTER	1.990.—	TENNIS ACE	5.590.—	BUBBLE BOBBLE	5.990.—
PRO-WRESTLING	4.990.—	DEAD ANGLE	5.590.—	GOLFMANIA	6.590.—
WORLD SOCCER	4.990.—	SCRAMBLE SPIRITS	5.590.—	AFTER BURNER	5.990.—
GHOSTBUSTERS	4.990.—	PSYCHO FOX	5.590.—	R-TYPE	5.990.—
THE NINJA	1.990.—	BATTLE OUT RUN	5.590.—	GOLDEN AXE	5.990.—
		ASSAULT CIY	5.590.—	STRIDER	5.990.—
		SLAP SHOT	5.590.—	LINE OF FIRE	6.590.—
		DOUBLE HAWK	5.590.—	MERCS	5.990.—
				SHADOW DANCER	5.990.—

PC OFERTAS

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
ASTERIX	995.—	QUIJOTE	995.—	ORMUZ	995.—
AVENTURA ORIGINAL	995.—	SATAN	995.—	PROHIBITION	995.—
ANGEL NIETO	995.—	LA PULGA	995.—	POLI DIAZ	995.—
ASPAR	995.—	PASAJEROS DEL VIENTO	995.—	PARIS DAKAR	995.—
ARMY MOVES	995.—	GAME OVER	995.—	PACK 3 (OPERA)	995.—
AVENTURA ESPACIAL	995.—	CAPITAN TRUENO	995.—	PERSONAL FINANCIAL	995.—
BEVERLY HILLS COP	995.—	JET DISCK	995.—	PINBALL	995.—
BUFFALO BILL	995.—	LIBRO DE LA SELVA	995.—	RESCATE EN EL GOLFO	995.—
BASKET MASTER	995.—	LUCKY LUKE	995.—	SOL NEGRO	995.—
COSARIOS	995.—	MYTHOS	995.—	SUPERMAN	995.—
COZUMEL	995.—	MICHEL	995.—	SKIDOO	995.—
CHAMONIX CHALLENGE	995.—	MUTANT ZONE	995.—	SHIRWOOD	995.—
ENMANUELLE	995.—	MAY DAY SQUAD	995.—	SOVIET	995.—
GONZALEZ	995.—	NARCOPOLICE	995.—	TENIS	995.—
AJEDREZ	995.—	NAVY MOVES	995.—	TOI ACID GAME	995.—
COSMIC SHERIF	995.—			ULISES	995.—

NINTENDO



14.500

GAME GEAR

19.900





MASTER SYSTEM II



9.900

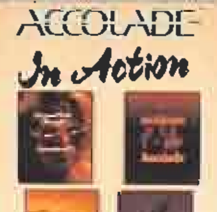


GAME BOY

14.500

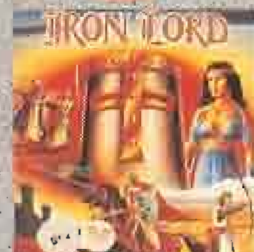
MEGADRIVE

27.900





2.500



2.500

OFERTA DEL MES

PLATINUM BARCELONA
C/ Roger de Flor, 125
Tel. 447 03 61
08013 BARCELONA

PLATINUM HORTA
C/ Vilapiscina, 14
Tel. 407 00 07
08031 BARCELONA

PLATINUM VERDUM-ROQUETAS
C/ Viladrosa, 82
Tel. 353 65 73
08037 BARCELONA

PLATINUM GRACIA
Pº San Juan, 192
Tel. 459 07 48
08025 BARCELONA

Ya está en España la última generación en consolas de video-juegos: SUPER NINTENDO SUPER 16 BITS.

La última y más esperada creación de Nintendo. Ahora en la pantalla de tu televisión, la altísima resolución, velocidad de juego y efectos de imagen y sonido de las máquinas recreativas.

SUPER HARDWARE

SUPER NINTENDO ES EL CEREBRO DE LA BESTIA. UNA MÁQUINA MUY SUPERIOR A TODO LO QUE HAYAS VISTO HASTA AHORA.

- **SUPER POTENCIA.** CINCO MICROPROCESADORES Y UNA MEMORIA SUPER: 128K EN SU MICROPROCESADOR CENTRAL MÁS 256K EN CADA UNO DE LOS MICROPROCESADORES DE VIDEO.
- **SUPER GRAFICOS.** TRES DIMENSIONES, PALETA DE 32.768 COLORES, RESOLUCIÓN DE 512X448 PIXELS Y MÚLTIPLES SCROLLES SUPER SUAVES.
- **SUPER ACCION.** ROTACIÓN DE 360°, AMPLIACIÓN Y DISMINUCIÓN DE FIGURAS Y EFECTOS 3D, TODO GRACIAS A SU EXCLUSIVO CHIP MD-7. Y ADEMÁS MUCHOS MÁS PERSONAJES EN PANTALLA Y DE MAYOR TAMAÑO.
- **SUPER SONIDO.** ESPECTACULAR POR SUS 8 CANALES STEREO DIGITAL INDEPENDIENTES EN ALTA FIDELIDAD. DE CINE, POR SU BANDA DE EFECTOS ESPECIALES CON CALIDAD COMPACT-DISC.



CADA MES LLEGARÁN NUEVOS TÍTULOS PARA SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO AL PODEROSO CEREBRO DE **SUPER NINTENDO.**

SUPER SOFTWARE

LA SUPERIORIDAD DE **SUPER NINTENDO** QUEDA DEFINITIVAMENTE DEMOSTRADA SOBRE EL TERRENO DE JUEGO. CON SUPER TÍTULOS DE ACCIÓN INIGUALABLE: SUPER R-TYPE, SUPER CASTLEVANIA IV, THE ADDAMS FAMILY, SUPER WWF WRESTLEMANIA, F-ZERO, SUPER SOCCER Y SUPER TENNIS. Y ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO.



EL CEREBRO DE



AQUI

NTENDO®

ENT SYSTEM

TS Nintendo®

SUPER ACCESORIO: NINTENDO SCOPE

LO NUNCA VISTO. UN BAZOOKA DE ALTA PRECISIÓN INALÁMBRICO POR INFRARROJOS, PARA JUGAR SOBRE LA PANTALLA ¡HASTA 6 METROS DE DISTANCIA! NINTENDO SCOPE INCLUYE ADEMÁS UN CARTUCHO CON 6 JUEGOS DE ACCIÓN ILIMITADA: 3 DE HABILIDAD Y 3 DE COMBATE.

Y MÁS ACCESORIOS SUPER:

- **MANDO DE CONTROL.** PARA DISPUTAROS EL CONTROL DE LA SITUACIÓN ENTRE DOS JUGADORES.
- **CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO.** PARA CONECTAR TU SUPER NINTENDO A UN EQUIPO HI-FI O A UN TELEVISOR/MONITOR STEREO.
- **CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO CON ENTRADA EUROCONECTOR.** CONECTOR PARA TELEVISOR/MONITOR STEREO CON ENTRADA DE EUROCONECTOR. CONSIGUE UNA CALIDAD DE SONIDO COMPACT-DISC.

SUPER PACK

SUPER NINTENDO INCLUYE:

- CONSOLA
- MANDO DE CONTROL MULTIFUNCIÓN
- CABLE CONECTOR TV
- ADAPTADOR DE CORRIENTE (A/C)
- SUPER MARIO WORLD, LA ÚLTIMA Y MÁS TREPIDANTE AVENTURA DE MARIO.

TODO POR 29.900 PTAS









ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

¿Dónde está CARMEN SANDIEGO? Búscala en la Historia

Entra en el edificio de la Agencia de Detectives Acme para formar parte de su equipo.



No os preocupéis los que no sabéis inglés. Este juego tendrá una versión en castellano para facilitaros la labor.



En la Francia pre-revolucionaria se esconde uno de los criminales de la banda de Carmen.



También nuestro país y su Historia aparecen en las pantallas de este juego. Don Quijote no podía faltar...



Poco a poco irás avanzando por las pantallas, con sus respectivos países y culturas. Tu objetivo: dar con Carmen.



Una visión global de la ciudad de San Francisco te situará en el edificio de Acme.

PREVIEW

¿A cuántos de vosotros han suspendido por no tener ni idea de Geografía, Historia o Arte? Dicho de otro modo, ¿cuántas horas habéis pasado delante de vuestro ordenador en lugar de abrir los libros y estudiar? Tranquilos, que no somos vuestros padres. Carmen Sandiego tampoco lo es, pero seguro que intentando descubrir quién se oculta detrás de este enigmático nombre, qué ha robado y en qué país, quiénes son sus compinches, y demás.., terminaréis teniendo más cultura que vuestros insoportables profesores pasándolo bastante mejor que estudiando.

- **BRODERBUND**
- En preparación: **PC y AMIGA**
- **Videoaventura/Educativo**

UNA LADRONA INTERNACIONAL

Hace unos cuantos números, exactamente en agosto del año pasado, os hablábamos del primer juego editado en nuestro país de la serie Carmen Sandiego. Ahora se ha lanzado uno nuevo. Su título no puede ser más claro: «¿Dónde está Carmen Sandiego? Búscala en el tiempo». Y su mecanismo, como los anteriores de la saga, también es muy simple: hay que descubrir, por todo el mundo y a lo largo de más de 1500 años de Historia, las fechorías de esta "dama".

Afortunadamente, los responsables de Broderbund lanzarán una versión de este juego en castellano, que evitará los problemas derivados del programa original en inglés. ¡Menos trabajo aún! Cuando sí deberéis trabajar (muy en serio además), será a la hora de cumplir con vuestra misión de agentes del orden. O, si lo preferís, como miembros de la Agencia de Detectives Acme, que van a la caza de Carmen y de toda su banda de ladrones de guante blanco.

Una vez os identifiquéis como tales, comienza la persecución. El programa os introducirá en distintos escenarios –48 en total–, situados en diferentes ciudades y épocas, de los que podréis saber todo lo referente a sus culturas y costumbres, gracias a la información que os brindarán las numerosas pantallas que atraveséis. Variopintos personajes, testigos e informadores, os darán pistas por las que os enteraréis qué objeto ha sido robado y quién ha cometido el delito. Con el "Chronoskimmer", una especie de máquina del tiempo, viajaréis a la velocidad de la luz, a la época a la que os lleve vuestra investigación. Así, Carmen y su equipo podrán haberse apropiado de las joyas de Nefertiti, del medallón sagrado de los incas, del último cuadro pintado por Leonardo Da Vinci, de la primera máquina a vapor de Watt o de un par de zapatos de la reina Isabel de Inglaterra...

RESPONDED LAS PREGUNTAS

Para conseguir vuestro objetivo, tendréis que responder, con acierto, a todas las preguntas que se os formulen. A los fanáticos del «Trivial», muchas de estas cuestiones les parecerán relativamente difíciles, pues tienen un nivel bastante elevado, aunque, como ya hemos dicho, podrán contar con la supuesta ayuda de los testigos que estarán siempre presentes en la escena del crimen. Para los que sois poco espabilados (sin ánimo de ofender, pues nos incluimos en el lote...), la cosa será bastante más compleja. Deberéis consultar una pequeña enciclopedia que acompaña al juego –como el atlas que venía en la anterior versión–, en la que encontraréis todas las respuestas a vuestras dudas.

Cuantas más horas juguéis a «¿Dónde está Carmen Sandiego? Búscala en la Historia», menos tendréis que consultar ese grueso manual que, aunque a primera vista asusta, sinceramente, es de mucha utilidad, tanto para el juego como para vuestros estudios.

¡A LA CÁRCEL CON TODOS!

Si estáis en la China y tenéis buen ojo, lograréis descubrir al ladrón del más preciado tesoro de Oriente. Lo mismo si os encontráis en la India, en Inglaterra, en Australia, en Francia, etc.., cualquiera que sea el siglo. Pero ahí no acabará el juego. Después de recorrer el mundo varias veces y en distintos periodos, vuestra misión final será encontrar a la mismísima Carmen Sandiego. Una vez hayáis encarcelado a todos los miembros de su poderosa organización, os tendréis que enfrentar cara a cara con ella. Como en cada etapa del juego, el tiempo que el programa os da para descubrir el crimen no es ilimitado, por lo que deberéis estar muy atentos al mismo. Pero cuando sigáis los pasos de Carmen, os daréis cuenta que correréis contra reloj, pues es mucho más lista, habilidosa y resbaladiza que sus compañeros. Además, seguramente no la encontraréis donde vosotros pudierais pensar. Al contrario, ella os espiará muy de cerca, para que os confundáis en vuestro cometido y no podáis atraparla nunca.

El duelo final será a muerte. Si fracasáis, vuestro superior no os asignará una misión de rutina, como así ocurrirá en las que no logréis superar. No detener a Carmen supondrá la expulsión casi definitiva del cuerpo de élite de investigadores privados. Decimos casi definitiva, porque siempre queda la posibilidad de empezar una nueva partida, algo prácticamente igual de humillante...

FIN DEL VIAJE

Si después de emular a Sherlock Holmes y a Indiana Jones a lo largo y ancho de este mundo, y de intercambiar información con los constructores de pirámides, los caballeros de la Tabla Redonda, los escritores de la Edad de Oro de la Literatura española, los independentistas hispanoamericanos, o los revolucionarios de la Francia de 1789, no aprendéis algo, apaga y vámonos. Es broma. Seguro que «¿Dónde está Carmen Sandiego? Búscala en la Historia» os dará más cultura que un curso intensivo de E.G.B. y B.U.P. Además, estudiaréis jugando y pasando un buen rato, que es lo que Gene Portwood y Lauren Elliott, sus sesudos programadores, se propusieron desde un principio.

Ya sabéis amigos, buscad a doña Carmen y a su banda, y además de otras culturas, os encontraréis de golpe con la vuestra. Y en tiempo presente, que ya es bastante

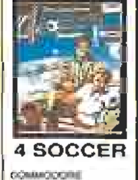
F.G.M.

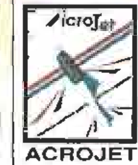
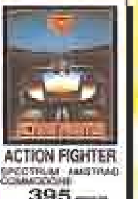
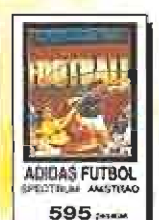
¡ATENCION!

OFERTAS EN CINTAS

VALIDAS PARA ORDENADORES SPECTRUM, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 Y MSX

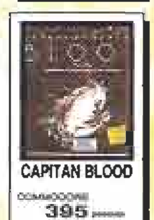
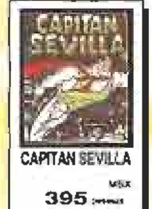


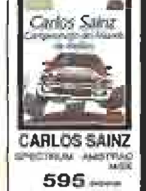
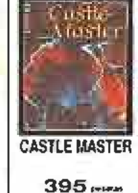


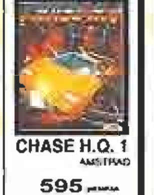
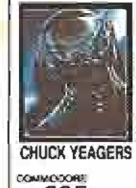




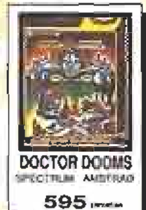


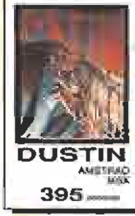


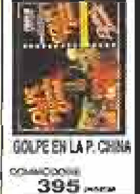
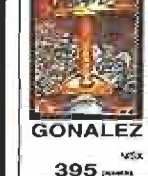






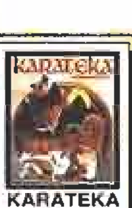






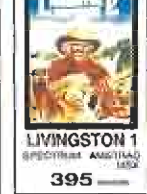


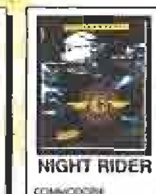



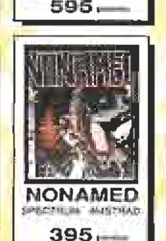


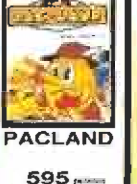
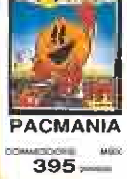










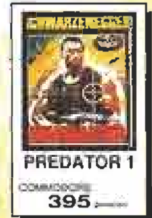
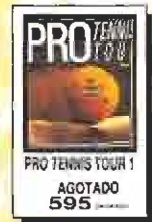




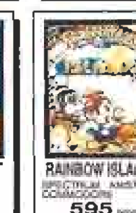






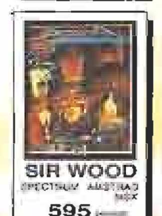


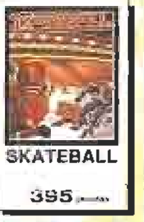




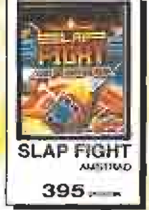














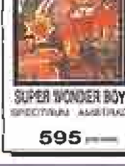














Juego	Precio (pesetas)
4 SOCCER	395
ACE 2088	395
ACROJET (AGOTADO)	595
ACTION FIGHTER	395
ACTION SERVICE	395
ADIDAS FUTBOL	595
ADIDAS TENIS	395
AFTER THE WAR	395
ALTERED BEAST	595
ANDY CAP	395
ARMY MOVES	395
ASPAR	395
AUSTRALIAN GAMES	395
BUITRE 1	395
BUITRE 2	395
CABAL	595
CALIFORNIA GAMES	595
CAPITAN BLOOD	395
CAPITAN SEVILLA	395
CAPITAN TRUENO	595
CARLOS SAINZ	595
CASTLE MASTER	395
CAZAFANTASMAS 2	595
CHAIN REACTION	395
CHASE H.Q. 1	595
CHUCK YEAGERS	395
DOBLE DRAGON 1	595
DOBLE DRAGON 2	595
DOCTOR DOOMS	595
DRAGONNINJA	595
DUSTIN	395
DYNAMIC DUO	395
DYNAMITE DUX	595
DYNASTY WARS	595
E MOTION	395
EARTHLIGHT	395
GALAXY FORCE	395
GAME OVER	395
GAUNTLET 1	395
GEMINI WING	395
GENGHIS KAN	395
GHOTIK	395
GHOULS AND GHOSTS	595
GOLPE EN LA P. CHINA	395
GONALEZ	395
GOODY	395
HYDRA	395
INDIANA JONES	595
INTOCABLES	395
ITALIA 90	595
JET BIKE	395
KARATEKA	595
KICK OFF 1	595
KLAX	395
LA ESPIA QUE ME AMO	395
LASER SQUAD	595
LAST MISION	395
LINE OF FIRE	595
LIVINGSTON 1	395
NIGHT HUNTER	595
NIGHT RIDER	595
NINJA SPIRIT	395
NONAMED	395
NOSFERATU	395
OP. THUNDERBOLT	595
PACLAND	595
PACMANIA	395
PAK DINAMIC 90	595
PAK GAMES SUMMER (AGOTADO)	595
PAK LO MEJOR	595
PAK LUCAS FILM	395
PAK METAL ACTION	595
POGOTRON	395
POLE 500 C.C.	595
POLI DIAZ	595
POWERDRIFT	595
POWERPLAY	395
PREDATOR 1	395
PRO TENNIS TOUR 1 (AGOTADO)	595
QUARTET	395
RAINBOW ISLANDS	595
RAMBO	595
RAZAS DE NOCHE	595
RESCATE EN EL GOLFO	595
REX HARD	395
SIR WOOD	595
SITO PONS	595
SKATEBALL	395
SKULL AND CROSSBONES	395
SKY RUNNER (AGOTADO)	395
SLAP FIGHT	395
SOL NEGRO	395
SOLDIER OF FORTUNE	395
SONIC BOOM	395
SOVIET	595
SPACE HARRIER 2 (AGOTADO)	395
SPITTNG IMAGES	395
START CONTROL	395
STRATEGO	595
STRIDER 1	595
STRIDER 2	595
STRIP POKER 2	595
SUBBUTEO	595
SUPER SKRAMBLE	395
SUPER TRUX	395
SUPER SPRINT 2 (AGOTADO)	395
SUPER WONDER BOY	595
SUPERMAN	595
SWIV	395
TARGET RENEGADE	595
TEMPLOS SAGRADOS	595









MAS DE 180.000 TELE-CLIENTES SE BENEFICIAN YA DE NUESTRAS OFERTAS

¡NO TE CORTES! ¡APROVECHA AHORA LA OCASION!

HAZ AHORA TU PEDIDO DE JUEGOS EN OFERTA, Y SALDRAS GANANDO

CON TU PRIMER PEDIDO TE ENVIAMOS GRATIS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE

Título	Sistemas	Precio
AVENTURA ESPACIAL	COMMODORE MSX	395
AVENTURA ORIGINAL	S AMSTRAD MSX	395
BASKET F.M.	MSX	395
BASKET MAGIC	MSX	395
BATMAN	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595
BESTIAL WARRIOR	AGOTADO	395
BEYOND ICE PALACE	SPECTRUM AMSTRAD	395
BLASTEROIDS	SPECTRUM COMMODORE MSX	395
BLUE ANGEL 69	COMMODORE	395
BMX	AMSTRAD	395
BOMBER		595
BUBBLE BOBBLE	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595
BUGGY RANGER	SPECTRUM AMSTRAD	395
CONTINENTAL CIRCUS	AMSTRAD MSX	395
CORSARIOS	AMSTRAD MSX	395
COSA NOSTRA	SPECTRUM MSX	395
COSMIC SHERIFF	SPECTRUM	395
COZUMEL	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595
CRACKDOWN	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595
CRAZY CARS 1		595
CRAZY CARS 2	SPECTRUM	395
DAMBUSTERS		595
DAN DARE 3	AMSTRAD COMMODORE	395
DECATHLON		595
DEFLEKTOR	SPECTRUM	395
DNA WARRIORS	SPECTRUM	395
EMILY HUGHES FUTBOL	SPECTRUM AMSTRAD	595
ESCAPE FROM PLANET	AMSTRAD COMMODORE	395
ESWAAT	COMMODORE	595
EXTERMINATOR	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395
EXTREME	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395
FERNANDEZ DEBE MORIR	SPECTRUM	395
FORGOTTEN WORLDS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595
FOXX FIGHTS BACK		395
FREDDY HARDEST 2	COMMODORE	395
FUTBOL MANAGER 2	SPECTRUM AMSTRAD	595
H.K.M.	COMMODORE	395
HARD DRIVIN 1	SPECTRUM AMSTRAD	595
HEAVY METAL	AMSTRAD	395
HELTER SKELTER	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395
HIGH FRONTIER	COMMODORE	395
HIGH STEEL	AGOTADO	395
HOPPING MAD	COMMODORE	395
HOSTAGES	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595
HUMPHREY	SPECTRUM MSX	395
HUNT FOR RED OCTOBER	AMSTRAD	595
LOOPZ	AMSTRAD COMMODORE	395
MARIO BROS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595
MAZEMANIA	AMSTRAD COMMODORE	395
MEGACORPS	COMMODORE	395
MEGANOVA	SPECTRUM AMSTRAD	395
MEGAPHOENIX	SPECTRUM	595
MIAMI VICE		395
MORTADELO 2	AMSTRAD MSX	595
MOT	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	395
MOUNTAIN BIKE	AGOTADO	395
MUTANT ZONE	SPECTRUM AMSTRAD	395
NARCOPOLICE	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595
NAVY MOVES	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595
PAK MULTI SPORTS		595
PAK QUINTO ANIVERS.	MSX	595
PAK SIX PAK VOL. 4	AGOTADO	595
PAK ZIGURAT	MSX	595
PASSING SHOT	S AMSTRAD	595
PERICO DELGADO	AMSTRAD MSX	395
PERSEGUIDO	MSX	595
PETROVIC BASKET	MSX	395
PICAPIEDRAS	AGOTADO	395
PICK AND PILE	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395
PICTIONARY	AMSTRAD	595
PIPEMANIA	AMSTRAD	395
PLATOON	SPECTRUM AMSTRAD	395
RICK DANGEROUS 1	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595
RING WARS	AGOTADO	395
ROBOCOP 1	SPECTRUM MSX	595
RYGAR	COMMODORE	395
S.D.I.	SPECTRUM COMMODORE	395
SAINT DRAGON	AMSTRAD COMMODORE MSX	395
SATAN	SPECTRUM AMSTRAD	595
SENDA SALVAJE	SPECTRUM MSX	595
SHADOW WARRIOR	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595
SHAO LINS ROAD	AMSTRAD COMMODORE	595
SHERMAN M 4	AMSTRAD	595
SILENT SERVICE 1	AGOTADO	595
SIMULADOR DE TENIS	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595

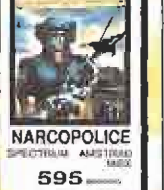


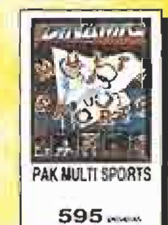




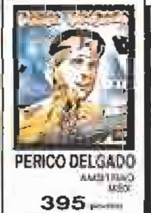
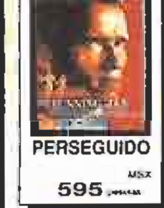




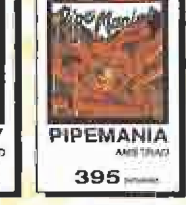



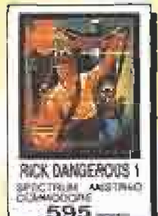






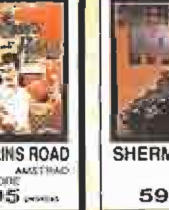














GRATIS

HASTA 4 CINTAS GRATIS

Pide 2 cintas y recibiras 1 cinta gratis.
Pide 4 cintas y recibiras 2 cintas gratis.
Pide 6 cintas y recibiras 3 cintas gratis.
Pide 8 cintas y recibiras 4 cintas gratis.







HOJA DE PEDIDO*

Sí, deseo que me envíen los artículos que en este cupón les indico, los cuales pagaré contra reembolso al recibirlos.

MODELO DE ORDENADOR

- ☐ CINTA SPECTRUM
- ☐ CINTA AMSTRAD
- ☐ CINTA COMMODORE
- ☐ CINTA MSX
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA
- ☐ DISCO SPECTRUM+3
- ☐ DISCO AMSTRAD CPC
- ☐ CARTUCHO
- ☐ DISCO MSX
- ☐ PC DE 5.25
- ☐ PC DE 3.5

Marcar el modelo de ordenador para el que se quieren recibir los juegos, es muy importante

NUMERO DE TELECLIENTE ....
Es muy importante indicarlo al haer el pedido. Gracias.
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL ....
TELEFONO ....

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	



¡ ATENCION !
OFERTAS EN DISCO
VALIDAS PARA ORDENADORES DE 16 BITS... ATARI ST, AMIGA Y PC






- CALIFORNIA GAMES 1 — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- CAPITAN BLOOD — ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 495 pesetas
- CAPITAN TRUENO — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- CARLOS SAINZ — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- CASTLE MASTER — AGOTADO — 995 pesetas



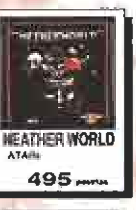


- ESKIMO GAMES — ATARI — 495 pesetas
- EXTERMINATOR — ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- FIRE POWER — AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- SWITCHBLADE — ATARI AMIGA — 995 pesetas
- FULL METAL PLANET — PC 5.25" — 495 pesetas





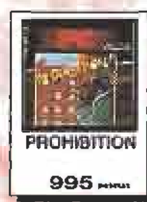
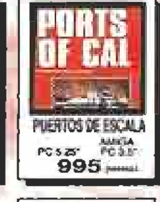
- ITALIA 90 — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- JACK NICKLAUS — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- JUPITER MASTERDRIVE — ATARI AMIGA — 995 pesetas
- BUBBLE + — AMIGA — 995 pesetas
- KENNEDY APROACH — AMIGA — 995 pesetas



- NARCOPOLICE — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- NAVY MOVES — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- NEATHER WORLD — ATARI — 495 pesetas
- NEVER MIND — ATARI AMIGA PC 5.25" — 495 pesetas
- OPERATION NEPTUNE — PC 3.5" — 995 pesetas



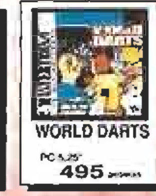



- POWER BOAT — 995 pesetas
- POWER DRIFT — AGOTADO — 995 pesetas
- PROFESOR MARIACHI — ATARI AMIGA — 995 pesetas
- PROHIBITION — 995 pesetas
- PUERTOS DE ESCALA — AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas

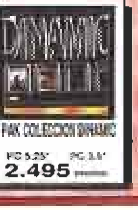





- SITO PONS — PC 5.25" — 995 pesetas
- SKULL AND CROSSBONES — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- SOL NEGRO — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- SOVIET — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- START CONTROL — AMIGA — 995 pesetas


- TOYOTTES — AMIGA — 995 pesetas
- LANCASTER — ATARI — 995 pesetas
- ULISES — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- PRO TENNIS TOUR 1 — 995 pesetas
- WORLD DARTS — PC 5.25" — 495 pesetas



- MAD MIX GAME 1 — PC 3.5" — 995 pesetas
- PETROVIC BASKET — PC 3.5" — 995 pesetas
- PAK COLECCION DINAMIC — PC 5.25" PC 3.5" — 2.495 pesetas
- TEMPLOS SAGRADOS — PC 3.5" — 995 pesetas
- FUTBOL MANAGER 2 — PC 5.25" PC 3.5" — 1.495 pesetas

DISCOS AMSTRAD CPC 6128

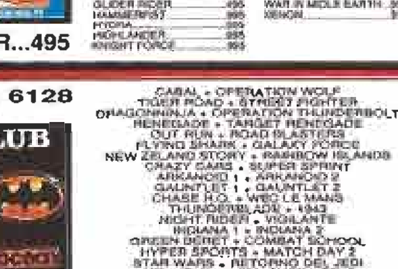



E MOTION...495 STUNT CAR...495

BALLBREAKER	495	NARCOPOLICE	995
BASKET MAGIC JOHNS	995	OPER. THUNDERBOLT	995
BEACH HEAD 2	995	PICK AND PILE	995
BIRDS	495	PLASMATRON	495
BOBSLEIGHT	495	PROHIBITION	995
CESSNA OVER MOSCU	995	REX HARD + ELECTRIC	995
CHUBBY GRISTLE	995	RICK DANGEROUS	995
CONTINENTAL CIRCUS	995	ROCKY HORROR	995
CRACK DOWN	995	SKULL AND CROSSBO.	995
DEATH WAKE	495	START CONTROL	995
DESERT FOX	995	START BOW SPORTS	995
DWARF	995	STRYFE	495
DYNASTY WARS	995	STUNT CAR RACER	495
E MOTION	495	SWIV	995
FROST BYTE	995	TAUCETI	495
FUTURE KNIGHT	995	TEMPLOS SAGRADOS	995
GARFIELD	995	TERRAMEX	995
GLADIATOR	495	TEST DRIVE 2	995
GLIDER RIDER	495	WAR IN MIDLE EARTH	995
HAMMERFIST	995	XENON	995
HYDRA	995		
HIGHLANDER	995		
KNIGHT FORCE	995		

DISCOS AMSTRAD CPC 6128

Serie MICRO CLUB 2 juegos en disco por 1.500 pesetas



BUBBLE BOBBLE + SUPER WONDER BOY

BATMAN + ROBOCOP

CABAL + OPERATION WOLF
TIGER ROAD + STREET FIGHTER
DRAGONNINJA + OPERATION THUNDERBOLT
RENEGADE + TARGET RENEGADE
OUT RUN + ROAD BLASTERS
FLYING SHARK + GALAXY FORCE
NEW ZELAND STORY + RAINBOW ISLANDS
CRAZY CARS + SUPER SPRINT
ARKANOID 1 + ARKANOID 2
GAUNTLET 1 + GAUNTLET 2
CHASE H.Q. + WEC LE MANS
THUNDERBLADE + 1943
NIGHT RIDER + VIGILANTE
INDIANA 1 + INDIANA 2
GREEN BERET + COMBAT SCHOOL
HYPER SPORTS + MATCH DAY 2
STAR WARS + RETORNO DEL JEDI
RED HEAT + HEAD OVER HEELS
LAST NINJA 2 + RENEGADE 3
BARBARIAN 1 + BARBARIAN 2
RAMBO + RAMBO 3
MISION IMPOSIBLE 1 + MISION IMPOSIBLE 2
PACMANIA + PACLAND
TETRIS + POP UP
BEACH VOLLEY + ADIDAS TENIS

DISCOS SPECTRUM +3

3 D GAME MAKER	495
ASPAR	495
A.T.F.	995
ATROG	495
BALLBREAKER 2	495
FRIGHTMARE	495
FRONTIERS	495
HADES NEBULA	495
HAMMER BOY	995
METROPOS	495
PROHIBITION	495
RENAKO	495
SKULL AND CROSSBONES	995
SCOTLAND	495
STARLIFE	495
SWIV	995
TEMPLOS SAGRADOS	995
TEST DRIVE 2	995
TIME OUT	495
TRAZ	495
XENON	995



HAMMERBOY

DISCOS Y CARTUCHOS PARA MSX

DISCOS

AFTER THE WAR	495
ASPAR	495
AVENTURA ORIGINAL	495
BESTIAL WARRIOR	495
BUGGY RANGER	495
COMMANDO TRACER	495
COSMIC SHERIFF	495
COZUMEL	995
F.M. BASKETBALL	495
PAK 8 EXITOS DINAMIC	995
RESCATE ATLANTIDA	495
ZIPI Y ZAPE	995

CARTUCHOS MSX 2

ANDROGYNUS	1.995
DEEP FOREST	1.995
FASTAN SAGA	1.995
SAZER	1.995
SUPER TRITORN	1.995
TESTAMENT	1.995



PAK 8 EXITOS DINAMIC EN DISCO PARA MSX

GAME BOY

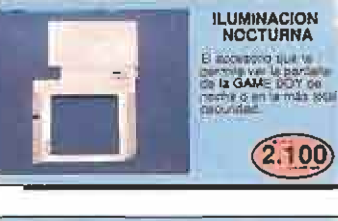




CONSOLA GAME BOY

Incluye:
- Consola GAME BOY de NINTENDO
- Cartucho del juego TETRIS
- Cable para dos jugadores
- Auriculares stereo
- Pilas gratis (cuatro)

13.900



ILUMINACION NOCTURNA

El accesorio que te permite ver la pantalla de la GAME BOY de noche o en la más total oscuridad.

2.100



ADAPTADOR RED + BATERIA RECARGA

El mas completo accesorio de la GAME BOY. Doble función: sirve de conectar a la red para no gastar pilas y de batería móvil recargable.

5.700



MALETA DE TRANSPORTE

Para que transportes tu Game Boy con total seguridad, con sus cartuchos y con algún complemento.

2.100



LIGHT BOY

En un solo accesorio dos grandes mejoras para la GAME BOY. Lupa de aumento de pantalla y luz para jugar en la oscuridad.

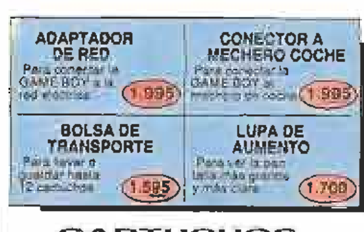
3.900



ALTAVOCES AMPLIFICADORES

Si quieres tener el mas alucinante sonido en stereo y a toda volumen. Se conecta en la parte inferior y queda junto con la consola.

2.100



ADAPTADOR DE RED

Para conectar la GAME BOY a la red eléctrica. 1.995

CONECTOR A MECHERO COCHE

Para conectar la GAME BOY al mechero del coche. 1.995

BOLSA DE TRANSPORTE

Para llevar o guardar hasta 12 cartuchos. 1.595

LUPA DE AUMENTO

Para ver la pantalla más grande y más clara. 1.700



CARTUCHOS DISPONIBLES

ALLEYWAY (ARKANOID)	3.600	OPERATION COMANDO C.	3.900
BASEBALL	3.400	PACMAN	4.400
BATMAN	4.400	PAPERBOY	4.400
BEACH VOLLEY	3.400	QIX	3.400
BUBBLE BOBBLE	4.400	R TYPE	3.600
BUBBLE GHOST	3.400	ROGGER RABBIT	3.900
BURAI FIGHTER	3.600	ROBOCOP 1	3.900
BUGS BUNNY 2	3.900	ROBOCOP 2	3.900
CASTELVANIA 1	4.400	SKATE OR DIE 1	3.400
CASTELVANIA 2	3.900	SKATE OR DIE 2	3.900
CHASE H.Q.	4.400	SNOOPY	3.600
CHESS MASTER AJEDREZ	3.900	SOLAR STRIKER	3.600
CHOP LIFTER 2	4.400	SPIDERMAN 1	3.600
DICK TRACY	3.900	SPIDERMAN 2	3.900
DOBLE DRAGON 1	3.400	SNOW BROS	3.900
DOBLE DRAGON 2	4.900	SUPER MARIO BROS	3.600
DOCTOR MARIO	3.600	SIMPSONS	4.900
DRAGONS LAIR	4.400	TURRICAN	3.400
DUCK T. PATOAVENTURAS	4.400	TENNIS	3.600
F1 RACER (con adaptador)	3.900	TERMINATOR 2	3.900
GARGOYLES	3.600	TRADUCTOR ESP.-INGLES	4.400
GAUNTLET 2	3.900	TORTUGAS NINJA 1	4.400
GHOSTBUSTERS 2	4.900	TORTUGAS NINJA 2	4.400
GOLF	3.600	WORLD CUP FOOTBALL	3.600
GREMLINS	3.900	WWF WRESTLING	4.900
HAL WRESTLING	3.600		
HATRIS (TETRIS 2)	3.900		
IN YOUR FACE BASKET	3.400	DYNABLASTER	3.600
KLAX	3.400	DOBBLE DRIBBLE BASKET	3.900
KUNG FU BOY	3.600	JORDAN VS BIRD BASKET	4.400
KUNG FU MASTER	3.400	BEETLE JUICE	4.400
MARBLE MADNESS	3.900	CARD GAME POKER	4.400
MICKEY MOUSE	3.900	KICK OFF	3.400
MOTOCROSS MANIA	3.600	LA SIRENITA	3.900
NAVY SEALS	4.400	MERCENARY FORCE	3.400
N.B.A. ALL STARTS GAME	3.400	PRINCESS OF BLOBETTE	3.600
NEMESIS	3.400	SHADOW WARRIOR	4.400
NINJA BOY	3.400	SOLO EN CASA	3.900
NINJA GAIDEN	3.900	ADAMS FAMILY	3.900

DOBLE DRAGON 2 DRAGONS LAIR ROBOCOP 2



Tele Juegos

Haz tu pedido llamando: (91) 3040947 (5 LINEAS)

VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA

ACCESORIOS Y COMPLEMENTOS

MODULADOR DE TELEVISION

Valido para los Amstrad CPC, con monitor verde. Permite conectar directamente el ordenador a una televisión en color, para poder disfrutar sobre todo de gráficos y colores en los juegos, cosa complicada de lograr en un monitor verde.

11.250 pesetas

ARCHIVADORES DE DISCOS

Almacenaje de hasta 80 discos. Separadores intercambiables. Pie de goma anti deslizante. Top totalmente transparente. Base robusta y resistente. Elementos apilables. Desensamblable en 3 piezas. Cierre de seguridad. Versiones de 5.25" y de 3.5"

1.590 pesetas

CABLE DE AUDIO PARA CONEXION DE CASETTE

Hay cable de audio para 3 tipos de ordenador: Spectrum, Amstrad CPC y MSX. Sirve para poder cargar juegos en cinta con una unidad de casettes estándar. No necesita instalación, sólo conectarlo entre el casete y el ordenador.

1.300 pesetas



INTERFAZ DE JOYSTICK

Válido exclusivamente para ordenadores Spectrum de cualquier modelo o memoria. Permite conectar un joystick estándar y que este opere en modo Kempston, el más popular tipo de interface, con el que corren la práctica totalidad de juegos.

2.495 pesetas

CONVERTIDOR EN TELEVISION

Convierte el monitor de tu ordenador en una televisión en color de gran definición que recibe todos los canales.

Convertidor Amstrad CPC	14.100
Convertidor Amstrad CPC+	15.000
Convertidor Amiga	14.100
Convertidor PC tarjeta VGA	31.500
Convertidor Multisinc	27.500

VARIOS pesetas

JOYSTICK TELEMACH

La auténtica bestia del mundo de los joysticks. Lo más parecido a los mandos de las máquinas recreativas. Versiones para: PC (conector de 15 pines), ESTANDAR (9 pines), SEGA, NINTENDO NES

7.600 pesetas



DISCOS VIRGENES NASHUA

Todos los discos vienen presentados en su caja original de cartón con pegatinas y además incluyen un archivador de plástico de regalo.

Caja 10 discos 5.25"	990
Lote de 5 cajas	4.490
Caja de 10 discos 3.5"	1.950
Lote de 5 cajas	8.900

VER pesetas



RATON ULTRA RAPIDO "SPEED MOUSE"

Un lujo en tu mano. Diseño estilizado y ergonómico. 100 X 100. Cable extra-largo. Versiones para: PC, AMIGA

5.500 pesetas



JOYSTICKS ESTANDAR LOGIC 3

Sirven para ordenadores Spectrum, Amstrad CPC, MSX, Atari ST, Amiga, Commodore

1	ALPHA RAY	2.200
2	GAMMA RAY	5.500
3	STING RAY	4.300
4	SIGMA RAY	3.600
	MANTA RAY	3.900

VER pesetas



JOYSTICKS PC COMPATIBLES 15 PINES

Válidos para ser usados en PC, XT, AT, 386

1	PC TOP STAR	6.300
2	M - 5	4.300
3	PC CONNECTION	3.200

VER pesetas



GAME CARD

Tarjeta externa para conectar 2 joysticks. Con control de velocidad ajustable para XT, AT y TURBO. Compatible con IBM, PC, XT, AT y clónicos. Doble conector de 15 pines.

3.500 pesetas




TARJETA DE SONIDO SOUND MASTER +

La solución de sonido para tu ordenador a un súper precio. Compatible con el mayor número de programas. Voces digitalizadas. Sonido Alta Fidelidad. Fácil instalación. Instrucciones en castellano.

12.900 pesetas



JOYSTICKS CH PRODUCTS

Los mejores joysticks americanos para compatibles PC. Con conector de 15 pines.

1	MACH III	5.995
2	FLIGHT STICK	9.500
3	MACH I	3.995

VER pesetas

JOYSTICKS ESTANDAR QUICK JOY (1)

Diseño espectacular, con material transparente y cinco ventosas de gran agarre. Valen para Spectrum, Amstrad CPC, Commodore, Atari ST, MSX y AMIGA

1	SUPER STAR	2.600
2	MEGA STAR	7.000

VER pesetas

JOYSTICKS ESTANDAR QUICK JOY (3)

Válidos para Spectrum, Amstrad CPC, Commodore, Atari ST, MSX y Amiga

1	JUNIOR	1.250
2	SUPER BOARD	4.300
3	JET FIGHTER	3.600

VER pesetas

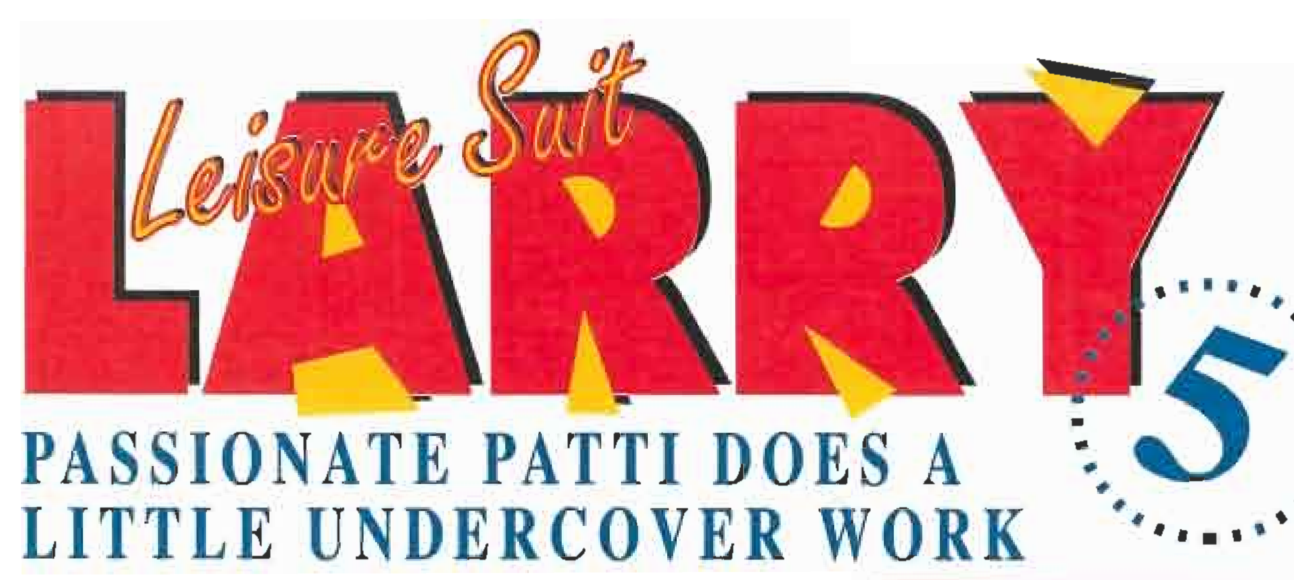


JOYSTICKS ESTANDAR QUICK JOY (2)

Válidos para Spectrum, Amstrad CPC, Commodore, Atari ST, MSX y Amiga

1	TOP STAR	5.750
2	MEGA BOARD	6.250
3	SUPER CHARGER	2.500

VER pesetas





PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK

En el cuartel general de Sierra On Line todavía resuenan las voces de Ken Williams cuando se enteró de que se habían perdido los discos maestros de la cuarta aventura de Larry. Sin embargo eso no detuvo al "feliz papá" de este famoso chuleta americano. Al Lowe estaba de lleno metido en una nueva historia en la que Larry iba a trabajar junto a su novia Patti. «Larry V» está al caer y nosotros ya sabemos de ellos lo suficiente para haceros la boca, de la disquetera, agua.

■ En preparación: **PC**
■ **AVENTURA**

Si sois lectores habituales de esta revista estamos seguros que ya conoceréis a Larry Laffer. Hace muy poco todos, nosotros y vosotros, tuvimos la oportunidad de disfrutar con sus primeras aventuras en una nueva versión totalmente reprogramada que seguro que os ha alucinado tanto como a los miembros de esta redacción. Pues bien, es posible que no supierais que Larry ya es todo un clásico en el mundo del videojuego y que tras esa primera aventura, «In the land of the lounge lizards», en los paises de habla inglesa se sucedieron otras dos, a las que hemos de sumar este «Larry V».

Curiosamente, tras «Larry I» llegó «Larry II» y luego «Larry III», pero «Larry IV» nunca vio la luz. Las malas lenguas comentan que el juego no tenía la necesaria calidad y el proyecto se desechó, pero otros rumorean que fue una estrategia de Sierra para mantener viva la llama de las aventuras de Mr. Laffer. ¿Quién sabe? La única realidad es que aquí tenemos la quinta parte de la serie y que la anterior nunca sabremos que ha ocurrido con ella.

DOS POR EL PRECIO DE UNO

En «Larry III» nuestro personaje conoció a su media naranja. O al menos eso es lo que él cree. Passionate Patti es una hermosa mujer a la que le gusta "pasarlo" bien. En esta nueva aventura de Sierra va a tener un papel tan importante como el del mismísimo Larry. «Larry V» está dividido, más o menos, en dos partes diferentes y simultáneas.

En la primera de ellas controlamos a nuestro viejo amigo. Ahora trabaja en una productora de películas de esas que llevan una X enorme en la carátula. Larry tiene un importante cargo: es el jefe del departamento de rebobinado de cintas de vídeo. Añadiremos que el jefe y además el único miembro del equipo. En la empresa ha surgido un importante problema: hay que elegir a la mujer más sexy de América, ¿quién será capaz de buscar a las finalistas y filmarlas en secreto para obtener un documento que permita votar al jurado con la seguridad de no equivocarse? Lo habéis adivinado: Larry Laffer.

La segunda parte, que se intercala con la primera en los momentos en que Larry puede estar más relajado, por ejemplo, cuando se duerme viajando en avión, pone bajo nuestro control a Patti y en ella la chica tiene que ayudar al gobierno de su país trabajando como agente secreto. El F.B.I., la C.I.A. y el K.G.B., todas las organizaciones



Sierra ha realizado un estupendo trabajo con esta nueva edición de las aventuras de Larry Laffer.


No hay nada como una enorme limusina para relajarse entre un vuelo y otro. Como véis no le falta de nada.


Un accidente en la sala de reuniones es el que conduce a nuestro héroe a una nueva y excitante misión.



Una extraña organización lleva años haciendo una campaña contra la juventud. Larry deberá desenmascararla.

UNA PAREJA *casi* PERFECTA

El despacho de nuestro amiguete Larry está un poco desordenado y encontrar los objetos necesarios para comenzar la aventura va a ser algo complicado.



Porn Prod Corp es la nueva empresa donde el protagonista de las aventuras más sexies de América trabaja como rebobinador de cintas... de sistema Betamax.







Los negocios para las productoras de películas porno parece que van bien en la Costa Este.



Tendremos que visitar muchos aeropuertos para poder desplazarnos de un lugar a otro durante el juego.



No conviene que Larry comience su tarea sin leerse antes los informes sobre las tres chicas que deberá vigilar.



Las azafatas del mostrador no parecen muy dispuestas a ligar con nuestro sexy amigo.

se entremezclan para complicar la vida de esta "apasionada" emula de James Bond.

EN LA LÍNEA DE SIERRA

«Larry V: Passionate Patti, etc, etc...» (vaya unos nombrecitos que se gastan en Sierra), tiene un aspecto gráfico muy similar a la nueva versión de las primeras aventuras de Larry. Sus artistas se han ocupado profusamente de que el ambiente de las diferentes pantallas en las que transcurre el programa, un montonazo, por cierto, sea excepcionalmente atractivo. El interfaz con el usuario, o sea tú y yo, es exactamente el mismo que en «Larry I». Con él podrás observar objetos, manipularlos, cogerlos, hablar con otros personajes, establecer relaciones, ejem, "especiales" con ellas y ellos y un sinfín de cosas más. La música del juego, que incluye las tarjetas de sonido más conocidas, es muy especial. Tanto que ha sido realizada en parte por uno de los más famosos músicos de series de televisión, Craig Safan, entre cuyo palmarés se encuentra "Cheers", "Hitchcock presenta" o "Historias Asombrosas", e incluye voces y sonidos digitalizados.

Ya puedes ir haciendo espacio en el disco duro de tu ordenador porque Larry Laffer va a necesitar mucho sitio para moverse con total libertad en su búsqueda de la mujer más sexy de América. Y no olvidemos tampoco a Passionate Patti. Por cierto, ¿estarán pensando hacer una aventura protagonizada exclusivamente por esta sorprendente chica?

Dentro de poco, los dos enamorados en vuestros monitores.

J.G.V.

ELVIRA II
THE JAWS OF CERBERUS

Se avecina una importante segunda parte. No contenta con habernos tenido ocupados durante todo el año anterior, Elvira vuelve a nosotros para que le rescatemos de nuevo, esta vez de las fauces del demoníaco can que da título al juego. Y es que esta mujer es insaciable.
¿Qué nos va a ofrecer esta segunda parte? Pues, a simple vista, muchos de los elementos de la primera aventura: emociones fuertes, escenas sangrientas, enigmas inescrutables, un sinfín de monstruos horrorosos y, cómo no, una voluptuosa bruja en su final. Un panorama realmente inquietante.


La acción de esta segunda parte del juego transcurre por completo en los estudios de cine propiedad de Elvira.


Ante nuestros impertérritos ojos desfilarán todo tipo de escenas, en ocasiones tan escalofriantes como ésta.


El "look" de Elvira en esta nueva aventura continúa siendo igual de atrevido, impactante y ligeramente morboso.


Como era de esperar nos tendremos que ver las caras contra una buena cantidad de poco recomendables personajes.



■ ACCOLADE
■ En preparación: PC, AMIGA

En una primera aproximación todo parece indicar que la complejidad ha crecido respecto al primer programa. De hecho, tiene siete discos superando así los cinco de áquel. Podremos elegir personaje entre un detective, un especialista, un programador y un lanzador de cuchillos (?). Esto de por sí acerca más el juego al género de los JDRs. Cada uno de estos personajes tiene habilidades especiales.

Para el jugador, el manejo es más simple. Los iconos para los objetos se ven bastante mejor y, además, aparece con cada uno de ellos las posibles formas de usarlos. Adicionalmente, hay una especie de radar que nos informará de la presencia de enemigos en las proximidades, que, por tanto, no nos pillarán por sorpresa.

Otro aspecto que va a realzarse es el de los hechizos. La primera parte abundaba en los mismos, pero esta segunda la supera, me atrevería a decir que con creces. Además, en el «Elvira» no eran indispensables: se podía terminar el juego sin usarlos. Desde luego, si ahora la quieres rescatar vas a precisarlos con absoluta seguridad. Ya no tendrás que ir a la cocina para su confección, pudiéndolos realizar donde te venga mejor, lo que ahorrará paseos. También se nos promete más variedad en los hechizos. En espectacularidad tampoco va a la zaga del primero, como podréis observar en las imágenes cercanas. En eso no se ha perdido nada. Y el sonido está también a la altura de las circunstancias.

El juego tiene lugar en los estudios de cine propiedad de Elvira (¡jo!, cosa que toca, cosa que embruja). Nuestras andanzas nos llevarán por algunos escenarios, bastante tétricos: un nido de arañas, una casa encantada, un cementerio y, por supuesto, unas catacumbas (que ojalá no tengan ningún monstruo con una piedra, ¿verdad?, Elvira-adictos) Por si lo dicho fuera poco, añadiré que se publicará en español –y no sólo traducido a español– tanto las instrucciones como el juego en PC y Amiga.

¿Qué, ya están esos dientecitos largos? Pues, por ahora, nada más. No os perdáis la crítica dentro de muy poco. Cuidado con Cerbero hasta entonces.

Ferhergón



LA HISTORIA DE ELVIRA

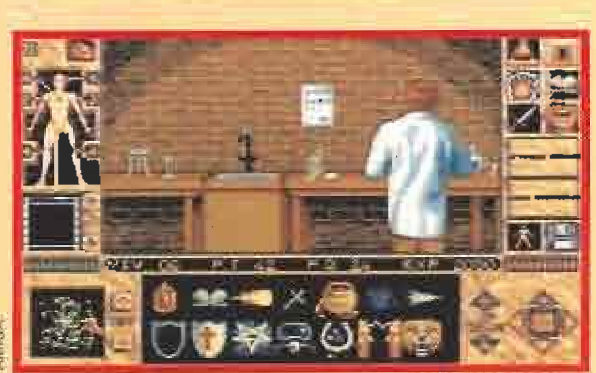
Si has estado dormido un par de años o en algún país de la selva amazónica, seguramente no sabrás por qué este juego es «Elvira II» en lugar de una simple primera parte. Pues esto es así porque ya hubo que rescatar a Elvira de un monstruo malvado, en concreto, de su pérfida tía Emelda. Y esto ocurrió, claro está, en el «Elvira». El juego llamaba la atención principalmente por su ambientación (sonido, gráficos) y por la crudeza de sus imágenes sangrientas. Todo el mundo tuvo oportunidad de ver como su cabeza hervía en una olla al ser capturado por la cocinera. O de comprobar la azulada hinchazón del cadáver de alguien que se ahogaba. O experimentar los goces de ser apedreado una y otra vez por un enorme monstruo. Pero también otra cosa destacaba de este juego: su enorme nivel de dificultad, que pude comprobar con cartas y cartas de maniacos desesperados, en busca de las seis llaves del cofre de Emelda. El desarrollo era en el castillo de Elvira y en él teníamos oportunidad de visitar su hermoso jardín, su menos hermosas mazmorras y su horribles catacumbas, sin olvidar su foso o sus murallas. Y gozábamos de la compañía de soldados, espectros y monstruos sin cabeza, aparte de alguna vampiresa y un hombre-lobo. En fin, fue un juego que muchos tardarán en olvidar, y otros muchos tardaron en terminar. Pues bien, su segunda parte promete lo mismo, pero más y mejor. Esperemos que así sea.

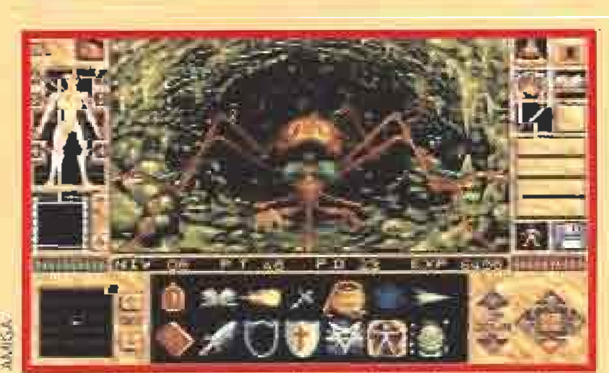
Elvira regresa a las pantallas para que le rescatemos de las fauces de un temible can.

El juego llama la atención por su genial y macabra ambientación.


En el más estricto sentido del término, «Elvira II: Jaws of Cerberus» es un juego capaz de hacerte perder la cabeza...


Podría parecer una imagen captada de "La matanza de Texas", pero no, es una pantalla más de «Elvira II».


La adecuada inter-relación con los personajes que encontremos en nuestro camino será vital para nuestra misión.


La variedad de enemigos está en relación directa con la amplia gama de técnicas que emplean para aniquilarnos.



¿Qué tal chavales? Otra vez estoy aquí para dirigir la reunión, esta nuestra cita mensual que todos esperamos impacientes. Cuando queráis podemos empezar... Venga, hay mucho que contar.


«DUNGEON MASTER» AMIGA


«MEGATRAVELLER 2» PC



Seguro que recordáis que en nuestra última reunión os hablaba de que hoy tendríais una sorpresa. Supongo que no habréis podido dormir desde entonces. Bueno, este momento es tan válido como cualquier otro para revelárosla.

¿Qué os parecería que se hiciera un JDR en español? ¿Qué pensaríais si os dijera que está hecho en España y por españoles, para españoles (hombre, y quien se tercie)? Con todos los enigmas, combates y demás en español auténtico y nada de traducciones. Creo que alucinaríais, ¿es así?

Pues bien, esto mismo es lo que está sucediendo. Tras algunas dificultades, está en marcha el proyecto. No os voy a decir quién está detrás del mismo..., todavía. De todas formas, no hay que echar las campanas al vuelo, pues la cosa acaba de empezar y queda mucho camino que recorrer. Pero si queréis saber más, os aseguro que en esta sección es donde mejor se os va a informar.

Pero pasemos ya a otras cosas. Prácticamente siempre hablamos de lo que nos gustan los JDRs. Sin embargo, también hay algunas cosas que no nos acaban de convencer, es más, que nos disgustan bastante. En las próximas líneas voy a hablar de dos defectos que odio y que son relativamente frecuentes en los JDRs. No olvidéis que ésta es mi opinión. Podéis o no estar de acuerdo con ella y, por tanto, sería interesante que me escribieseis con la vuestra para que sea publicada.

LO ODIO...

Hay algunos JDRs que no están compensados. Me explico. Lo suyo es que vayas por ahí matando monstruos y subiendo de experiencia. Cada vez, los monstruos son más difíciles pero tienes más experiencia y, por tanto, el combate queda igualado y tienes alguna posibilidad de vencer, planeando una estrategia previamente. Por supuesto, si se te ocurre ir a alguna zona más difícil, lo normal es que estés bien "currado" y procures evitar la zona en cuestión en tanto no te manden ir a ella. Si el juego está bien hecho, en el momento en que te manden, y si has hecho bien las cosas, tendrás la suficiente experiencia como para poder afrontar a sus habitantes.

En el «Bloodwych», por ejemplo, esto se consigue fácilmente. Los monstruos no son aleatorios y se supone que todo el que llega a cierta zona ha matado a los anteriores y tiene una determinada experiencia. Por ello, los monstruos siempre están a tu altura.

Por contra, en el «Bard's Tale II», la aparición de los monstruos es aleatoria. Aquí todas las zonas son accesibles desde el principio, pero en algunas los enemigos son tan fuertes que te derrotarán nada más verte. Esto es, a menos que te hayan enviado a esa zona, lo que sólo ocurrirá si has recorrido otras más fáciles, has derrotado un número apropiado de monstruos y tienes, en consecuencia, suficiente nivel para que no te destrocen con un soplido.

El problema aparece cuando, tras seguir la secuencia natural del juego, tienes que enfrentarte a un monstruo claramente desproporcionado. Lo has hecho todo como te han dicho, has matado los monstruos normales y te toca derrotar a un bicho que con un estornudo te va a matar. En fin, parece que el juego toca a su fin, con la evidente desesperación del jugador. Por supuesto, no se incluye aquí el caso típico de que el monstruo sea un enigma y que para derrotarle sea preciso usar un objeto. Está claro que la solución pasa por cargarte a mogollón de bichos inferiores para que tu experiencia suba y así, eventualmente, poder afrontar el combate con éxito.

Este defecto lo presenta el «Drakkhen». Cuando llega el turno de derrotar al Príncipe de la Tierra, con todo hecho como te han dicho y los enemigos derrotados, lo cierto es que no tienes suficiente poder para hacerle frente. Y te toca ir por esas veredas buscando monstruos (de menor nivel) que matar para subir el tuyo. Pero lo más grave es que lo mismo vuelve a ocurrir cuando hay que matar al Príncipe del Agua.

Otro ilustre afectado por este vicio es el «Bard's Tale III». Para matar al señor Brihalsti Up Tarjan hay que tener una experiencia enorme en los magos, hasta tal punto que uno debe ser ya Archmage. Esto supone unos días o unas semanas o hasta unos meses, de matar, matar y matar, sin explorar nada, que es lo que nos gusta. Por cierto, se me olvida: Brilhasti es el dueño del primer Calabozo a recorrer en este juego. Si no lo matas, el Sabio no te dice cuál es tu misión.

El otro defecto es más discutible, pues a muchos no os parecerá tal. Desde luego, no es tan grave como el anterior. Es muy normal que, en algunos juegos, nuestro grupo necesite comida para su supervivencia. Esto es realista y, en principio, está bien. El problema surge cuando tu avance en el juego se ve demasiado entorpecido por tal necesidad.

Esto ocurre, descaradamente, en el clásico «Dungeon Master», donde es práctica normal volver, cada cierto tiempo, al famoso nivel de los gusanos, a matar unas cuantas docenas y aprovisionarnos. A mí eso me parece harto aburrido, ya que te impide continuar tu aventura (la exploración) con regularidad. Problemas de este tipo, más atenuados, ofrecen también «Bloodwych» o «Eye of the Beholder». A mí, para ser sinceros, lo de la comida me trae al fresco. Si hay que incluirla por motivos de realismo, lo ideal es que se haga como en el «Dark heart of Uukrul» o el «Ultima». Sí, tienes que llevar comida. Pero puedes aprovisionarte mucho cada cierto tiempo, de forma poco onerosa, y olvidarte del tema durante bastante rato.

Estos han sido algunos detalles que yo procuraría evitar en los JDRs. La pregunta es obligada: ¿qué os desagrada a vosotros?

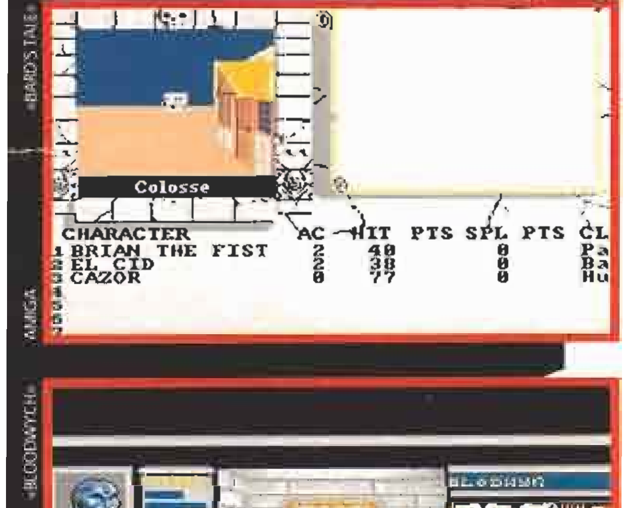
OTROS MANIACOS.

Para empezar, me gustaría saber qué pasa con ciertos JDRs que se han publicado por aquí y de los que todavía no he recibido comentarios vuestros. En un caso así tenemos al «Captive», al «Space 1889» o al «Megatraveller II». ¿No los encontráis?, ¿son muy caros?, ¿no os gustan? Estoy deseando tener alguna noticia de ellos, aunque sólo sea para decirme que son malos.

El siguiente punto comienza a ser preocupante. Parece que todos los jugadores de «Bloodwych» en PC estáis atascados en el mismo sitio. Empiezo a pensar que es un fallo del programa. Repito a cualquier maniaco que lo haya resuelto que muchos otros esperan su ayuda con ansia, o sea, que se dé prisa en responder, por favor. Os recuerdo que el "atasco" se produce en el pasillo en cuya entrada está el letrero "Welcome back", que coincide con el laberinto que se abre con el rótulo "The key of hue is what I'm due". No me valen soluciones de otro ordenador. Y ahora ya, por fin, os dejo la palabra.

Resulta obligado comenzar con Joaquín Escribá, de Villena (Alicante) que me ha mantenido informado de sus progresos en el «Dark Heart Of Uukrul» durante los últimos tres meses. En su última carta desborda su alegría, pues parece que al fin ¡¡Uukrul ha muerto!! Enhorabuena, Joaquín. Te agradezco mucho todas tus cartas repletas de datos de interés para todos los peregrinos de Eriosthe. Ya echaré mano de ellas, no lo dudes.

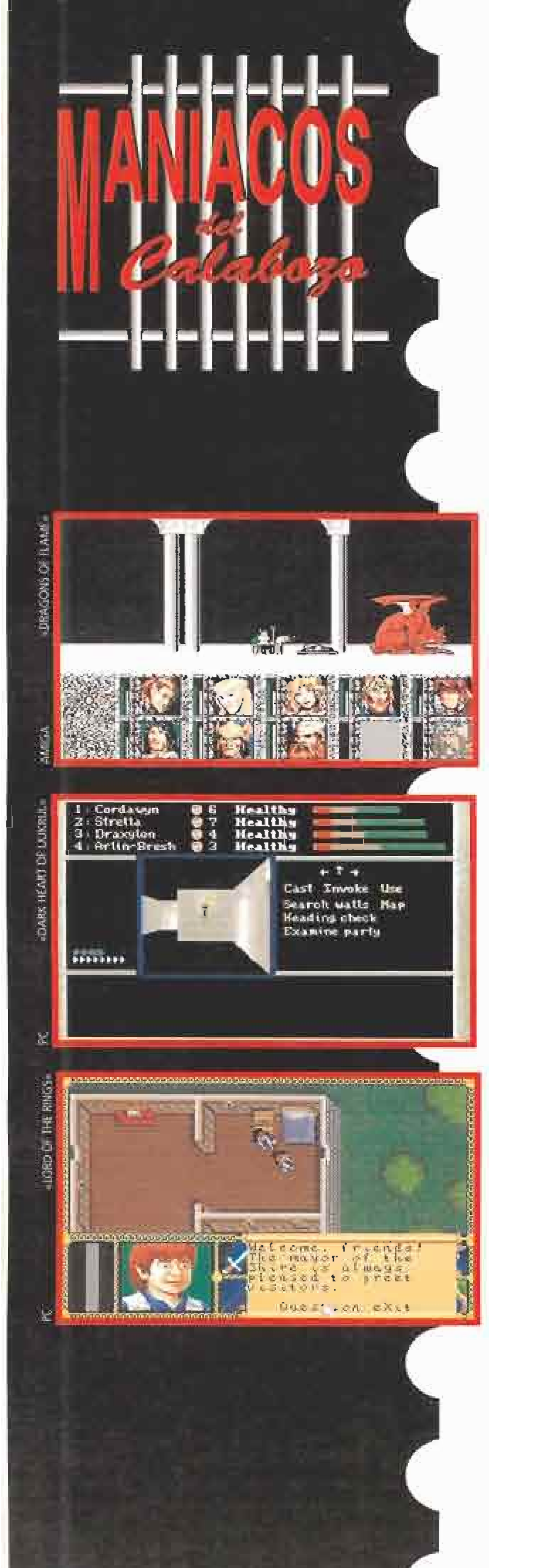
Respecto a tus preguntas, te diré gustoso dónde está el otro corazón –hay ocho, pero sólo se necesitan seis para acabar el juego– si me dices qué seis has conseguido. El séptimo lo oculta el dragón, claro. Sobre tal enigma, Joaquín dice que ha abierto las puertas del crucigrama usando Belamoq, pero que la clave que construye a partir de la información obtenida y de los datos del piso de arriba, no funciona bien. Lo único que puedo decirte es que la repases bien. En cuanto al uso de la placa de Areth y el libro de claves del trono, deberás esperar la

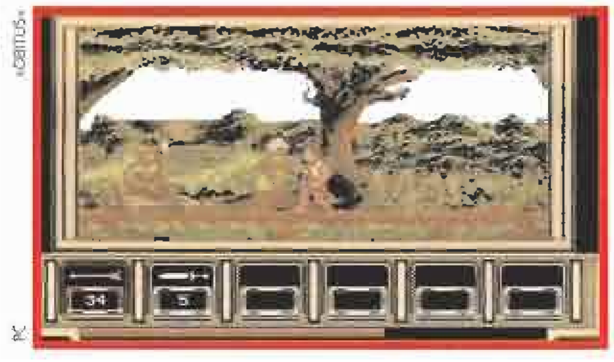


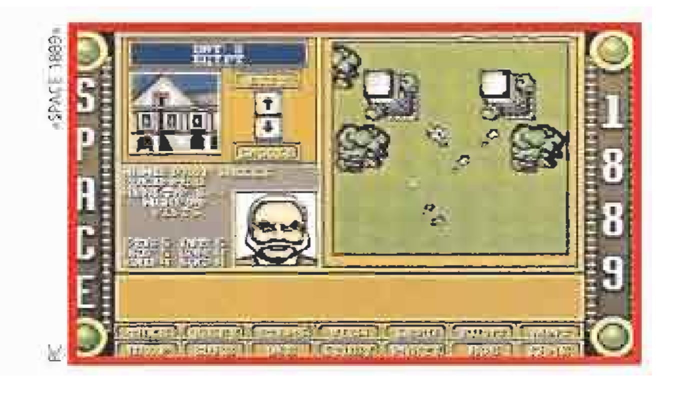
«BARD'S TALE» AMIGA

«BLOODWYCH» AMIGA


«DRAKKHEN» PC







ayuda de algún maniaco. La última cuestión es si hay algún juego de su variedad y riqueza. Pues pienso que no muchos. De todas formas, yo te recomendaría ahora el «Lord of the Rings », advirtiéndote que su desarrollo es considerablemente más lento.

Enrique Gómez, de Barcelona, se reconoce un maniaco inexperto. En esta sección sólo se habla de JDRs (sólo; insisto, sólo). Para una clara definición te recomiendo la lectura del primer informe sobre JDRs (en aquel entonces los llamábamos RPGs, las siglas en inglés correspondientes a juego de rol) publicado en el número 19 de la revista. El especial del «Drakkhen» salió en el número 46 de Micromanía. No, no hablaré en esta sección del «Dragon's Breath» porque como antes te adelantaba no es un juego de rol puro. En cuanto al «Goblins», me duele reconocer que no sé de qué juego hablas. Hasta otra, Quique.

Desde Marbella (Málaga), llegan más cuestiones sobre el «Dark Heart Of Uukrul», de la mano de Santiago López. Su primera pregunta es sobre el famoso problema del «Carriage» pasado el santuario Urzhut. Si sois buenos de aquí al final de la reunión os diré algo al respecto. De la puerta esa que hay entre Urlusam y Urran, donde no avanzas por mucho que andes, pasa olímpicamente. Respecto a las plegarias de Fshoth, por cuya utilidad tímidamente preguntas, poco te puedo decir. Sólo que Kuuraoth es necesaria en la parte norte de un diamante (je, je, ya he deslizado una pista).

Vamos con Cristian Alonso, de San Fernando de Henares (Madrid). Tomo nota de tus primeros comentarios y paso a lo que nos interesa. Cristian recomienda a los maniacos los juegos de la serie «Forgotten Realms», que incluyen «Hillsfar», «Pools of Radiance» y algunos otros. Su primer grave defecto es que no han sido publicados por aquí. En cualquier caso, se trata de JDRs en los que prima la estrategia en el combate sobre los enigmas y la exploración, muy en la línea del ya conocido «Champions of Krynn». Ahora voy a tus preguntas sobre el «Bard's Tale II». Para bajar al nivel 3 del Dark Domain, debes hacerlo por el agujero situado en las coordenadas 21, 21 del piso 2. Una vez aquí, das a la tecla "D" y quizá te convenga usar algún hechizo de levitar. La respuesta a la boca mágica de Thessalonica es "Dread", pero yo no te recomiendo que entres en el laberinto homónimo hasta no haber resuelto los calabozos anteriores: si lo haces, no sobrevivirás el primer combate. Recuerda lo que he escrito al principio de la sección. La respuesta a tu quinta pregunta es sí, pero no puedo desvelar cuál era tal cuestión, por motivos de seguridad.

Vuelta al «Dark Heart Of Uukrul», ahora por unas preguntas de Gustavo Fresneda, de Barcelona. Cuando sale el espíritu de Mara no hay que hacer nada especial, pero te recomiendo que leas y apuntes qué dice, pues suelen ser pistas bastante útiles. El diario de Mara no hay que seguirlo paso a paso. Es más, es imposible hacerlo, puesto que está escrito al revés. Me explico. La misión de Mara empieza donde nosotros hemos de llegar y termina en nuestro punto de partida: su recorrido fue el inverso al nuestro. Para abrir la puerta del templo, usa la plegaria Hoyamoq. Con suerte y paciencia –deberá funcionar tres veces–, Golthur te abrirá el camino.

Sazemer, desde Salamanca, acude al rescate de Antonio Orduña, quien estaba atascado en el «Final Fantasy Legend» para su Game Boy. En concreto, por culpa de un viejo en la planta 5f de una isla. Dice Sazemer que hay tres posibles acertijos y que deberás llevar, según el que sea, una "Battlesword", una "Needle" o una "Rock". No contento con esto, Sazemer informa de la existencia de más JDRs para Game Boy: «Final Fantasy Legend II», «Final Fantasy Adventure», «Ultima: the runes of virtue» y «Sword of Hope».

No satisfecho, el insaciable Sazemer tiene un Amiga en el que se le atasca el «Bloodwych». La llave de la torre de la Luna está en el piso más alto de la previa y oculta tras una falsa pared, creo recordar. Respecto al precio de los «Megatraveller» y el «Space 1889» es, ¡glup!, algo así como 8000 pesetas. Eso sí, tienen una presentación excelente.

Vicent Peiró, de Valencia, propone esta solución para matar los dragones del «Dragons of Flame». Primero lanzas el hechizo Turn Undead de Goldmoon y a continuación le fríes con flechas y base de honda; al parecer, el dragón se quedará inmóvil esperando su muerte. El paradero de Laurana ya fue revelado en números recientes: echa un vistazo al de enero. De los juegos que citas («Megatraveller II», «Bard's Tale» y «Ultima») sólo el primero lo podrás encontrar en España, pues los demás no han sido editados aquí. Y si quieres hacerte una idea de cómo es el «Dungeon Master», sólo tienes que ver el «Bloodwych» o el «Eye of the Beholder».

Un ilustre olvidado, que espero haberos recordado hace dos números, es el «Obitus». De él habla Rafael Romanillos, desde Guadalajara. La corona del mago Safirán se consigue cambiándosela por los dos talismanes dispersos por las catacumbas. Respecto al inmutable, como yo le bauticé, su única proposición es contarle un chiste de Lepe. No creo que resulte, pero en fin. Otro dato suministrado es que la llave dada por Evalak sirve para abrir una puerta de la torre.

Entre pitos y flautas se me ha ido el espacio y no os puedo solucionar lo del «Dark Heart Of Uukrul». Lo siento. En cualquier caso, os recomiendo que repaséis la utilidad del hechizo "Talis". Quizá la magia vea más que el ojo.

Se avecina el terrible final, el momento más temido de la reunión. Muchos maniacos que no mueven una ceja ante los más monstruosos dragones, temen este momento y lloran como niños. Pero es nuestro destino. El próximo mes, más.

Ferhergón

*Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la siguiente dirección: **MICROMANIA** C/ De los Ciruelos, nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), especificando en el sobre **Maniacos del Calabozo.***

EL VIDEOJUEGO OLIMPICO

- Más de 2000 posturas de animación.
- Efectos de sonido Hiper realistas.
- Espectacular Banda Sonora.
- Multiselección de Equipos.
- Las ocho pruebas gimnásticas más intensas.
- El primer juego de Gimnasia Deportiva.
- El scroll más realista que jamás hayas visto.
- 256 colores reales en pantalla.



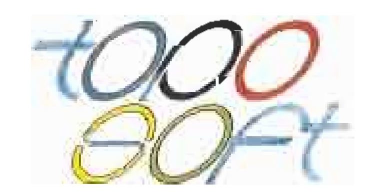


PANTALLAS PC 256 COLORES

256
256 colores

OLIMPIADAS 92

GIMNASIA DEPORTIVA



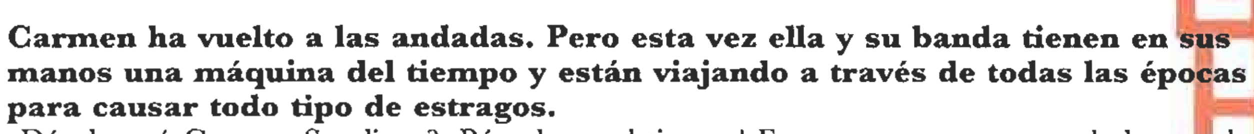


ERBE Software S.A.
Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax (91) 563 46 41

¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?

¡Búscala en el Tiempo!

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO



Carmen ha vuelto a las andadas. Pero esta vez ella y su banda tienen en sus manos una máquina del tiempo y están viajando a través de todas las épocas para causar todo tipo de estragos.

¿Dónde está Carmen Sandiego? ¡Búscala en el tiempo! Es un nuevo programa de la popular serie Carmen Sandiego. Busca a Carmen Sandiego y conoce los acontecimientos históricos, invenciones científicas y gente famosa de anteriores épocas. Carmen y su banda de 15 secuaces utilizan una máquina del tiempo para viajar a la Edad Media, el Renacimiento, la Revolución Industrial y la Edad Moderna. ¿Dónde está en el tiempo Carmen Sandiego? Muestra también una amplia gama de culturas del mundo, ya que Carmen y su banda viajan hacia atrás en el tiempo a India, China, Japón, México, Perú y Europa. El programa dispone de villanos nuevos (y gráficos de animación sorprendentes). Las investigaciones pueden almacenarse en un disquete y terminarse posteriormente. Disfruta especialmente del sonido, de los sorprendentes efectos especiales, del alto nivel de interacción y por supuesto, de todos sus malvados amigos.

Incluye
Atlas Histórico Mundial
Historia del Mundo en 317 Mapas
EDITORIAL DEBATE

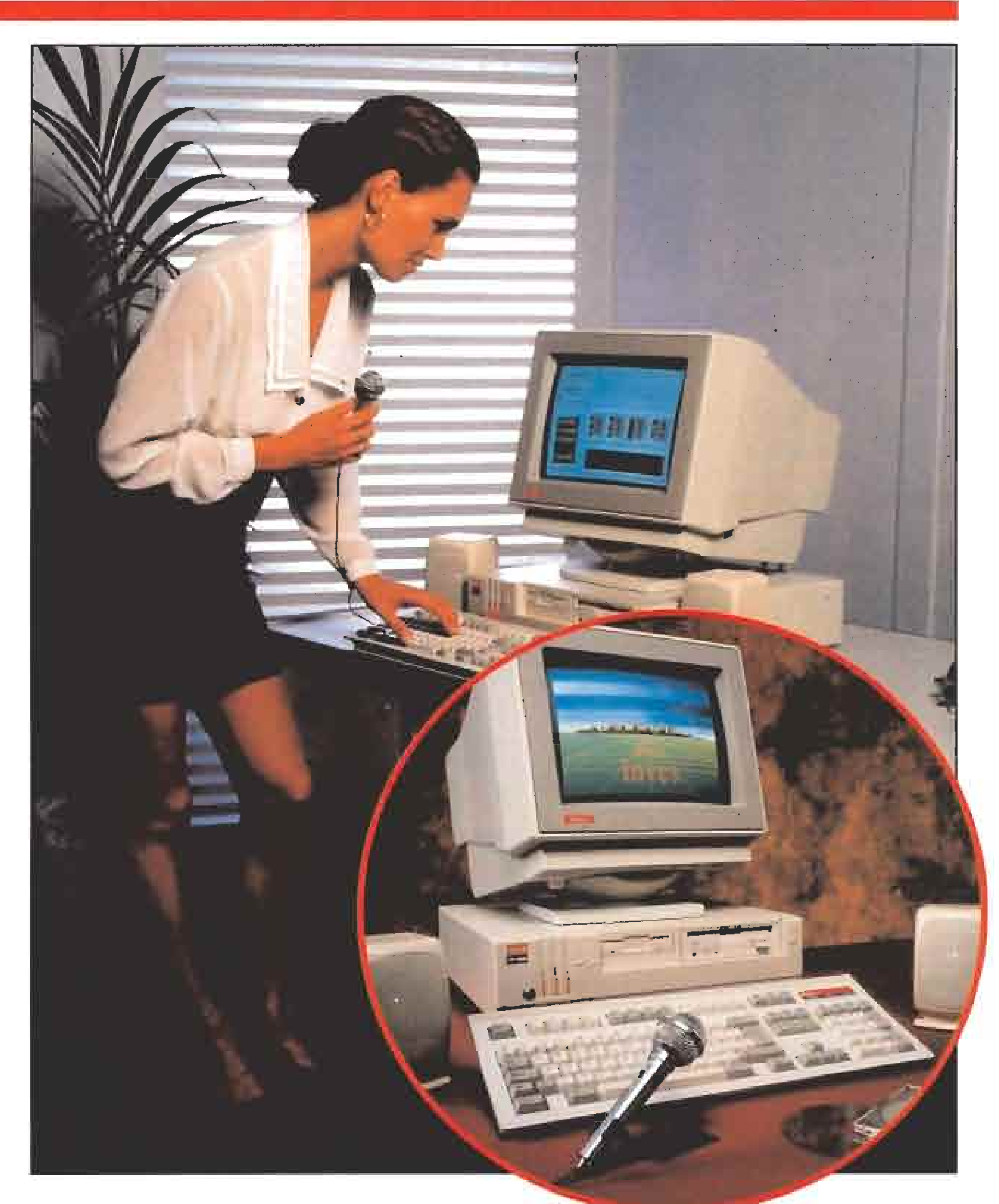


Disponible en PC y AMIGA

Broderbund

DROSOFT Moratín, 52, 4° dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35

MICRO Manía multimedia



Es muy probable que casi todos vosotros hayáis oído hablar muchas veces de Multimedia. Desde hace relativamente poco tiempo este término se ha integrado perfectamente en el lenguaje de cada día y se emplea también con frecuencia en el mundo de la informática. Sin embargo, existe un pequeño problema: casi nadie sabe el significado exacto de este concepto. Como consecuencia de este desconocimiento poca gente comprende en qué consiste realmente el Multimedia. Se habla de espectáculos Multimedia, de ordenadores Multimedia... Todos se apuntan al carro de la nueva tecnología, muchas veces sin motivo o razón aparente. Las siguientes líneas os permitirán averiguar de dónde ha surgido este nuevo concepto, qué es y cómo funciona.

¡EL MULTIMEDIA ya está aquí!

SUMARIO

¿Qué es Multimedia?

Existe una opinión muy extendida según la cual un lector de CD Rom conectado a un PC es sinónimo de Multimedia. Craso error. El concepto Multimedia es bastante más amplio. Se podría definir, desde un punto de vista global, como la integración de imágenes estáticas y en movimiento, música, sonido y textos en un programa de ordenador que el usuario puede utilizar de forma interactiva.

Lo más importante de esta escueta definición, que nos puede servir como punto de partida para esas páginas, es el término interacción.

Una base de datos con los archivos de texto de los diez mil últimos números de un periódico no es Multimedia. Sin embargo, si a esa base de datos le hacemos que incluya las imágenes, animadas o no, que aparecían en ese diario, usamos sonidos, no un "bip" cuando hagamos una elección, sino palabras y músicas integradas en la información de las noticias, y creamos un interfaz agradable y sencillo al usuario, –por ejemplo Windows–, que permita llegar hasta el punto que nos interesa de forma casi intuitiva, tendremos algo muy parecido a lo que podemos considerar Multimedia.

UNA UTOPÍA HECHA REALIDAD

Cuando se desarrolló la tecnología que posibilitó la aparición del Compact Disc, que vamos a denominar CD a partir de ahora, el almacenamiento masivo de datos en forma digital pasó de ser una utopía a convertirse en realidad.

Los primeros lectores que se incorporaron, a finales de la última década, a los ordenadores eran sólo el preludio de lo que está empezando a suceder en la informática en estos primeros años de los noventa.

Todavía palpita en nuestro recuerdo una película del inefable James Bond donde el superespía recuperaba los datos Top Secret almacenados en un CD Rom. En aquel momento era fantasía, tecnología de ultimísima generación, casi ciencia ficción llevada al límite por los guionistas. Hoy todos podemos tener en nuestra casa el mismo artilugio digital que Mr. Bond, con un diseño mucho menos extravagante y a un precio bastante asequible.

La bajada generalizada de precios de lectores y discos hizo que varias compañías de informática comenzaran a producir estos artilugios digitales en serie para su utilización en enormes bases de datos profesionales, aprovechando de este modo una de sus principales ventajas frente a otras unidades de almacenamiento, su gran capacidad. Una unidad de CD conectada a un compatible permite tener acceso a unos 600 Megabytes de información. ¡Imaginaros la cantidad de datos que pueden contener!

Por contra, el Compact Disc cuenta con una desventaja frente a los clásicos discos duros: la velocidad de acceso. Si el ordenador busca un determinado dato en el disco duro tardará alrededor de 30 milisegundos en encontrarlo. En un CD Rom tardará aproximadamente diez veces más. Sin embargo, estos tiempos son despreciables si se piensa en la enorme capacidad del disco digital y además, en un sistema normal, será difícil apreciar la diferencia.

Todo el mundo comenzó a hablar de la revolución digital. Entonces surgió un grave problema. Cada fabricante realizaba su propio software para manejar la unidad lectora y los datos que se sacaban de ella. El resultado: aparatos caros, incompatibles entre sí, por hardware y software,... Complicaciones y más complicaciones.

El fenómeno Multimedia abre un campo de infinitas posibilidades, que todavía estamos lejos de intuir.

EL ESTÁNDAR MULTIMEDIA MICROSOFT Y SU MPC

La cosa quedó así durante algunos años. Sólo los programas que corrían sin necesidad de "drivers" específicos eran verdaderamente compatibles entre unos ordenadores y otros. El CD autolimitaba su campo de acción a las grandes organizaciones.

La iniciativa que nos metió de cabeza en la situación actual la tomó Microsoft. Los creadores del popular MS DOS decidieron que ya había llegado el momento de compatibilizar las cosas. Microsoft, AT & T, Compu Add, Creative Labs, Media Vision, Nec, Olivetti, Philips, Tandy, Video Seven y Zenith Data Systems se unieron para formalizar hardware y software y buscar la compatibilidad en el ámbito del CD Rom. Con la base del entorno Windows crearon las extensiones Multimedia para este popular programa, que le convierten en el vehículo perfecto para la integración de sonido e imagen interactiva. Estos diez fabricantes crearon la "etiqueta" MPC. Sólo el software y hardware que cumple sus especificaciones puede llevar estas tres siglas.

Esto ocurrió el año pasado. En 1991 un equipo multimedia debía consistir como mínimo en un ordenador basado en un procesador 80286 a 10 Mhz, un disco duro de 30 Megabytes, 2048 Ks de Ram, tarjeta de vídeo VGA, tarjeta sonora con posibilidades MIDI y un lector de CD Rom.

La primera reunión del grupo MPC en este año ha modificado los estándares y ahora la etiqueta Multimedia tiene como mínimo que estar basada en un 386SX a 16 Mhz y 4 Megas de Ram. Lógicamente cualquier equipo superior en prestaciones permitirá obtener mejores resultados ¿Qué nos deparará el 93?

J.G.V.

CON LA VISTA EN EL FUTURO

No todo está dicho en este apasionante mundo. Nuestra definición de Multimedia es discutible, al igual que la de otros muchos. Cuando se habla de tecnología las cosas transcurren con una enorme rapidez y es difícil tener la certeza absoluta de que nuestros criterios son válidos. Nadie nos asegura que mañana no salga a la venta un nuevo entorno tipo Windows, ni que se asocien otros diez fabricantes y se conviertan en la competencia directa de MPC. Tampoco las especificaciones de este grupo deben ser consideradas como intocables. Un CD Rom puede funcionar correctamente en un antiguo XT; de acuerdo, sus posibilidades serán limitadas, pero funcionar funciona. Tampoco parece decidido que el futuro del Multimedia pertenezca al PC. Apple tiene un programa llamado Quicktime, del que también os hablamos en este reportaje, que le puede poner las cosas muy difíciles a los compatibles. No en vano IBM y Apple están celebrando reuniones importantes para asociarse en varios frentes. No nos sorprendería que el Multimedia fuera uno de ellos. También Commodore está apostando por el CDTV, un Amiga un tanto especial que tiene un precio muy interesante y que incluye un lector de CD Rom o Philips que con su CDI pretende hacer la competencia a éste último. Asimismo Pioneer, Sony y Panasonic están comercializando variaciones sobre el videodisco láser que incluyen un interfaz para conectarle a un ordenador: el CD-I, o Compact Disc Interactivo. Nada ha terminado, todo está en sus comienzos, no hay nada decidido todavía, pero si no queremos quedarnos en los vagones de cola del tren del progreso vamos a tener que decidirnos por un sistema Multimedia. Y hacerlo pronto.

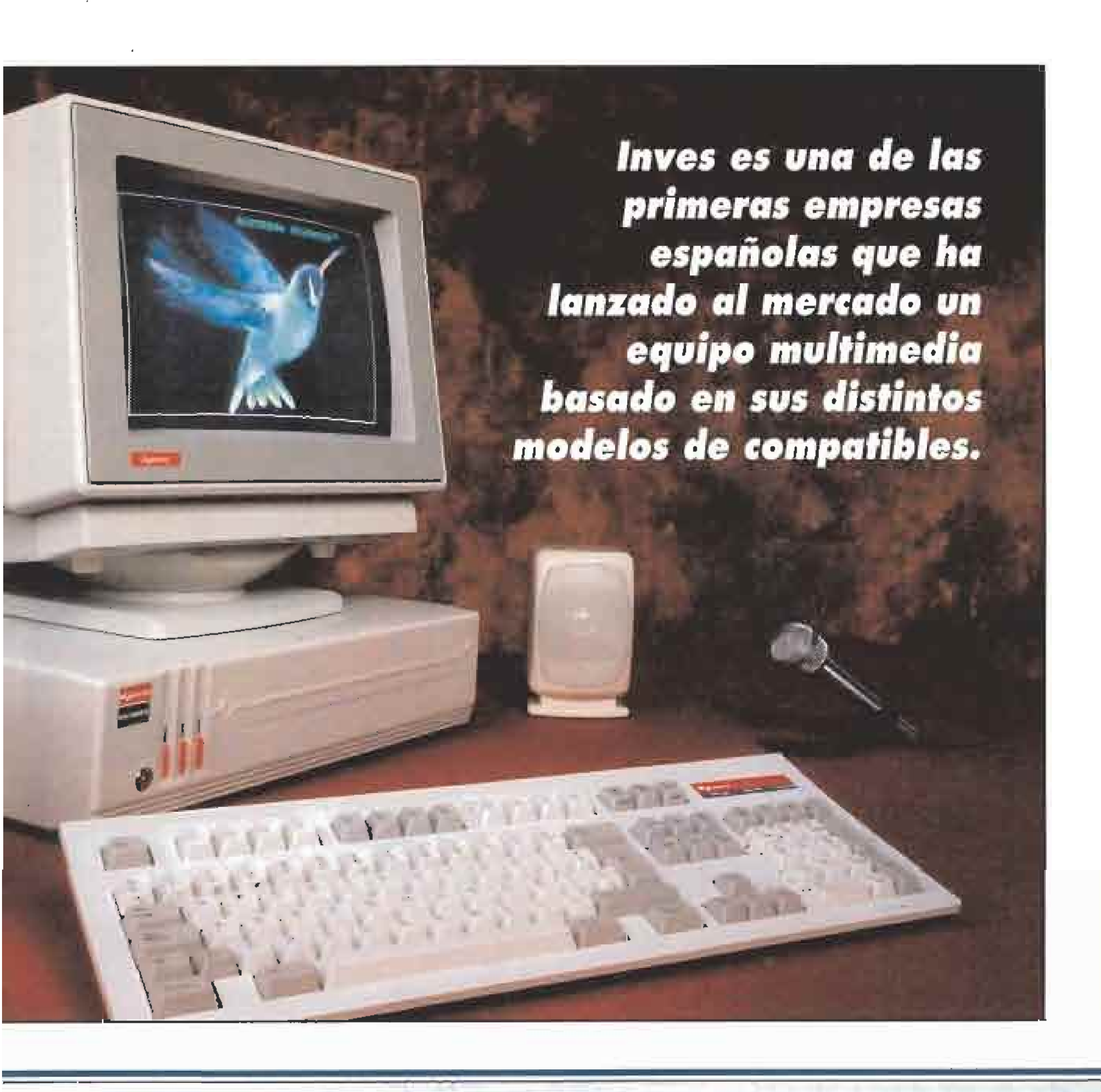


1



2

3



SONY UNE LOS CONCEPTOS PORTÁTIL Y MULTIMEDIA

El mundo Multimedia continua ampliando sus horizontes de una forma tan imparable como a menudo sorprendente. Decimos esto porque si la tendencia generalizada es lanzar software y equipos cada vez más complejos y potentes, Sony ha dado el primer paso en la dirección totalmente opuesta.

Su nueva propuesta dentro de este campo ha sido bautizada como Data Discman, y no es otra cosa que una evolución de sus modelos reproductores de CD portátiles, a los que mediante la incorporación de un teclado y una pantalla monocroma, se les ha transformado en un polivalente aparato enfocado principalmente a trabajar con discos CD-ROM, con capacidad para el almacenamiento de 200 megabytes.

Este particular, que permitirá la edición de auténticos libros en CD-ROM, es, sin lugar a dudas, la posibilidad más atractiva del Data Discman, que tiene capacidad para mostrar al usuario 10 líneas de texto de 30 caracteres, o bien gráficos de un tamaño máximo de 256x200 pixels.

La idea es en principio realmente prometedora, aunque faltan por conocerse dos detalles de trascendental importancia: el precio definitivo del aparato –aunque se especula que oscilará en torno a los 550$ (algo menos de 60.000 ptas)–, y si los primeros títulos anunciados para el mercado americano –en los que se incluyen enciclopedias, guías de viajes y catálogos de video con críticas especializadas conjuntas– serán traducidos a nuestro idioma.

MULTIMEDIA: LA REVOLUCIÓN

El multimedia ha resultado una auténtica revolución en cualquiera de los ámbitos en los que se utilizan los ordenadores. Actualmente es difícil imaginar cualquier actividad comercial, educativa o simplemente de entretenimiento en la que una computadora no pueda jugar un papel preponderante.

Imaginaros por un momento que vuestro ordenador es modificado. El monitor va a dejar de ser de fósforo verde, ahora es un flamante VGA color; el disco duro duplica o triplica su capacidad, hablamos de 80 megas o más; el molesto "beeper" es sustituido por una tarjeta sonora de última generación y, como broche final, conectáis un CD Rom. Ya tenéis un multimedia en vuestras manos. El resto depende del software y de vuestra imaginación.

Ya existen programas comerciales que permiten la inclusión de imagen animada y sonido. A partir del momento en que vuestro ordenador reciba ese profundo reciclaje los juegos, informes, bases de datos, comunicaciones, o cualquier otra cosa en la que empleéis vuestro esfuerzo va a tener un aspecto muy diferente a aplicaciones similares anteriores en el tiempo.

Archivos en los que no sólo se incorporan direcciones y nombres, sino fotografías e incluso sonidos, informes acompañados de imagen animada y un sinfín de posibilidades se abren ante, nunca mejor dicho, vuestros ojos y oídos.

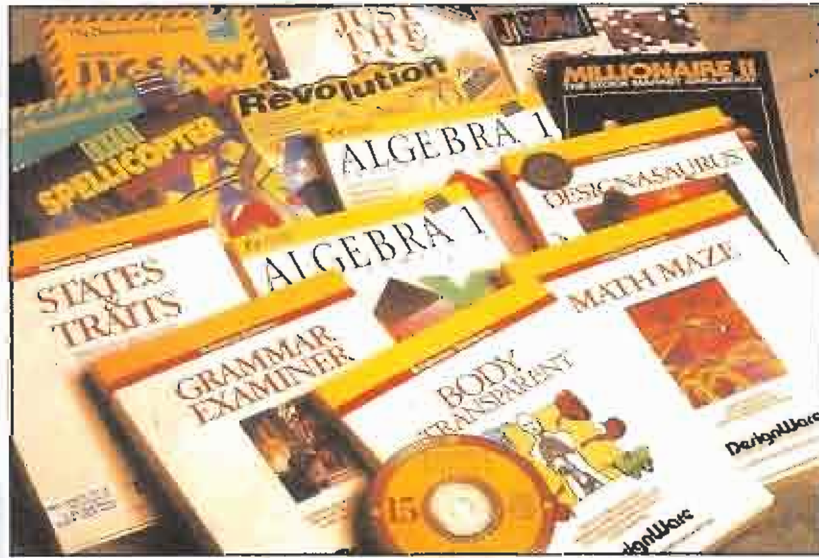
El campo de la educación será uno de los más beneficiados con este auge del Multimedia. Ya no está lejos el momento en que los libros de texto puedan ser sustituidos por programas en un ordenador. ¿Quién quiere saber lo qué ocurría en España a comienzos del siglo XIX? Fotografías de cuadros de la época, escenas de películas, una voz que nos va narrando lo que sucede, explosiones y gritos en el 2 de Mayo de 1808... ¿Cómo se desarrolló la Segunda Gran Guerra?, ¿la caída del Muro de Berlín? El alumno podrá ver una y otra vez la información almacenada en el ordenador, buscar palabras clave o ceñirse a un acontecimiento concreto.

Los que usáis el ordenador para divertiros tendréis también acceso a juegos auténticamente alucinantes. Ya existen algunos que os dejarían boquiabiertos, pero la tecnología del CD Rom aún está casi en pañales. Seguramente el año que viene podamos acceder a productos específicos sólo editados en CD.

Esto es sólo un pequeño ejemplo del prometedor panorama que nos espera dentro de muy poco.

Os vamos a proponer un ejercicio intelectual. Sin sustos, nada complicado. Coged un papel y un lápiz y haced una lista de todo para lo que se utiliza un ordenador. Pensad en cómo añadirle audio y video interactivo a esas actividades. Os asombraréis de la facilidad con que le encontráis utilidad al Multimedia. No es ciencia ficción. Ya es realidad.

J.G.V.



4



5 6 7 8

1-«Indiana Jones and the Last Crusade» fue uno de los primeros juegos en aparecer para CD-Rom.
2- Sierra On Line está empezando a lanzar en U.S.A. sus productos en formato CD.
3, 4 y 5- Los juegos educativos –como «Mother Goose» que incorpora voces en castellano– son uno de los primeros tipos de programas que empiezan a a aparecer en CD-Rom.
6- Compañías españolas como Micronet ya usan regularmente el CD como formato para sus productos.
7-En un CD Rom como éste caben cientos de imágenes profesionales para autoedición.
8- «Stellar 7» incorpora voces digitalizadas y sonido estéreo.

LAS EXTENSIONES MULTIMEDIA PARA WINDOWS

Microsoft es una de las compañías de software más importantes de todo el mundo. Quizás incluso la primera. Para haceros una idea de su volumen de ventas no tenéis más que recordar que el corazón de vuestro PC, el sistema operativo, es un producto Microsoft. El MS DOS (Microsoft Disk Operating System), en sus más de cinco versiones, ha vendido decenas de millones de copias por todo lo largo y ancho del planeta. Microsoft no sólo produce este software. Su catálogo incluye un gran número de programas comerciales e incluso el conocido «Flight Simulator». Pero el producto de esta compañía americana que más nos interesa a nosotros desde el punto de vista del Multimedia tiene por nombre Windows.

Windows es una especie de sistema operativo gráfico, –"entorno" es su denominación correcta–, que funciona bajo MS DOS. Esto significa que Windows no permite que el ordenador arranque pero incorpora casi las mismas funciones y posibilidades que el sistema operativo. La principal ventaja de Windows es que funciona a base de ratón e iconos, y gracias a lo cual es mucho más intuitivo y simple de manejar que el, a veces incómodo, MS DOS.

Los programas que funcionan en este entorno de Microsoft se aprovechan de las ventajas de Windows lo que les hace mucho más simples y fáciles de usar.

Cuando los creadores de MPC se reunieron para establecer las características del Multimedia tuvieron que buscar un programa que cumpliera con unas normas básicas de sencillez, utilidad y facilidad de manejo. Microsoft ofreció su Windows y a todos les pareció bien. Las razones para la elección fueron muchas, pero entre ellas destacaba que se trataba de un entorno ampliamente extendido y desarrollado con lo que no hacía falta casi ningún entrenamiento para que el usuario pudiera acceder a la información del CD Rom.

En Microsoft se pusieron manos a la obra para darle los retoques necesarios a Windows y conseguir que permitiera la utilización de los diversos artilugios, tarjetas de sonido y CD Rom, que incorpora la tecnología Multimedia.

El resultado final, siempre bajo las especificaciones MPC, fue una nueva versión de Windows, la 3.01, que incorpora la posibilidad de utilización de "drivers", o programas controladores de periféricos, capaces de interactuar con los discos digitales repletos de información que están revolucionando la informática. Estos ficheros o "drivers" que han desarrollado en Microsoft han recibido el nombre de «Extensiones multimedia».

Hace un mes escaso se presentó en España una nueva versión de Windows, la 3.1, que incorpora además algunas de estas extensiones. Por supuesto eso no quiere decir que los que tengáis versiones anteriores de Windows no podáis acceder a ellas. La mayor parte de los programas en CD Rom que funcionan bajo Windows vendrán con ellas para que las incorporéis en vuestro entorno. Quienes adquieran a partir de ahora la nueva versión del programa no necesitarán instalarlas en su sistema cuando conecten un lector de CD Rom.

Las extensiones multimedia de Microsoft para Windows se están convirtiendo en un estándar para quienes emplean estas nuevas tecnologías. Los creadores del MS DOS han conseguido de nuevo imponer sus criterios. ¿Perdurarán? De momento parece que sí, hoy por hoy el futuro del Multimedia pasa forzosamente por Windows y su gran difusión es, sin lugar a dudas, un punto a su favor. Mañana ya veremos.

J.G.V.

CÓMO CONVERTIR TU PC EN UNA MÁQUINA ALUCINANTE

Hay varias formas de transformar nuestro ordenador en un potente equipo multimedia. La primera de ellas es buscar una tarjeta de audio, un CD Rom y conectarlos a la máquina. Claro que para hacer esto, aunque no sea necesario ser un experto, hay que tener algún conocimiento básico de electrónica. Máxime si pensamos que unas tarjetas de expansión pueden entrar en conflicto con otras y el mundo de las interrupciones y los canales del PC suele ser completamente desconocido para la inmensa mayoría de los usuarios. Luego vienen los problemas de "drivers", memoria, "buffers", manuales crípticos o incompletos e incompatibilidades varias.

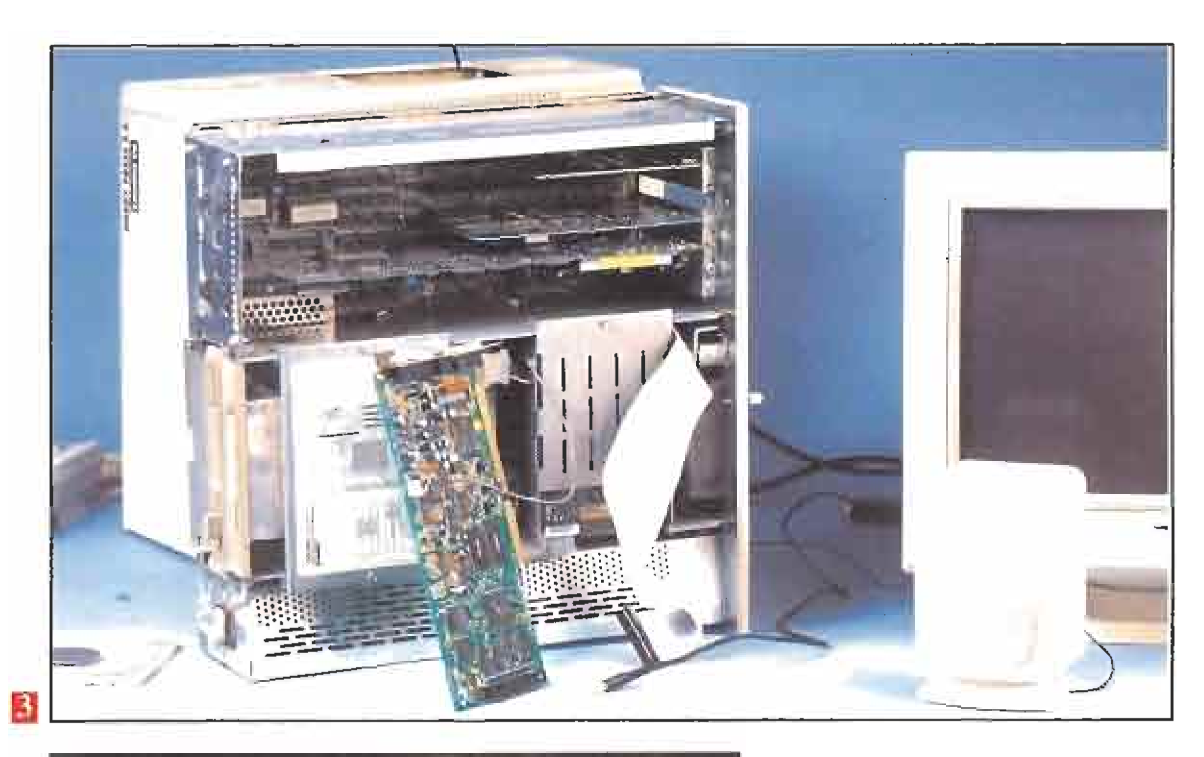
Claro que hay otra solución. Adquirir uno de los "kits" que ya se venden y que incluyen todas las tarjetas, ampliaciones y periféricos necesarios para introducirnos en el mundo del Multimedia. Casi todas las empresas integradas en el estándar MPC han puesto a la venta uno de estos "kits". Creative Labs, creadores de SoundBlaster, es una de las compañías internacionales que más fuerte ha apostado por este sistema para aumentar la potencia de nuestro PC y su equipo – en España puede adquirirse a través de Mail Soft– incluye tarjeta de audio, lector de CD Rom y el software necesario para que todo ello funcione sin problemas en cualquier compatible.

También es muy popular en nuestro país el "kit" ofrecido por Inves. Esta compañía española ofrece varios niveles de producto, con distintas configuraciones en cada uno de ellos, para aquellos que quieran integrarse en este apasionante campo. Estos permiten que únicamente completemos nuestro equipo o que le transformemos totalmente. En este artículo vamos a contaros qué contiene y cómo funciona el nivel número 2. El más interesante a nuestro entender y el que permite convertir a cualquier Pc en una poderosa máquina.

¿Cuáles son los requerimientos básicos de hardware para utilizar el "kit" de Inves ? Aunque ya os comentamos que un CD Rom funciona incluso en un antiguo XT, –para que nos entendáis os diremos que un XT es un Pc con procesador 8088 u 8086–, la lenta velocidad de estos antiguos ordenadores no les hacen recomendables para este tipo de cambios. El ámbito del Multimedia comienza con un 80286.

Aquí tenéis los elementos básicos que forman un equipo multimedia. En la fotografía número 1 podéis observar un ejemplo de kit clásico, éste es el de Creative Labs. En la número 2 está el kit multimedia de Inves.
Instalar un sistema de este tipo sólo implica armarnos de valor y desatornillar la tapa de nuestra unidad para dejar al descubierto los slots de expansión (fotografía número 3).
La mayor parte de las ampliaciones multimedia incluyen varios CD Roms con utilidades y programas de demostración(fotografía número 4).


2



3



4

Aún así habrá programas que irán lentos e incluso algunos no funcionarán en absoluto. El primer problema que se nos presenta en un AT básico es la memoria. 640K de RAM no permiten a Windows funcionar más que en modo real, una especie de mini Windows con muy pocos bytes disponibles para que corran los programas. Esto implica que las extensiones MPC y las aplicaciones que hacen uso de ellas se quedarán fuera de nuestro sistema. Un megabyte de RAM ya nos permite, suponiendo que usemos un controlador de memoria como el del MS DOS 5.0, alguna licencia, pero será a partir de 2 megabytes cuando todo funcione como es debido. En un 80386 el problema es menor porque la mayoría ya vienen equipados con memoria suficiente y su velocidad supera en bastante a modelos inferiores.

Hemos llegado a la primera conclusión: necesitamos un AT con al menos 2 megabytes de RAM.

Nuestro segundo problema será el disco duro. Aunque Windows no ocupa mucho espacio en el disco será recomendable disponer al menos de 10 megabytes libres para que este entorno y los programas que funcionen sobre él puedan correr con facilidad. Todos los discos duros actuales cuentan al menos con 20 megabytes pero seguro que le tenéis lleno hasta los topes. No os quedará más solución que borrar o comprar otro de mayor capacidad. Segunda conclusión: al menos 10 megabytes libres en el disco duro.

El tercer problema y quizás el menor de todos es la tarjeta de vídeo. Menor porque casi todos los AT cuentan ya con tarjeta VGA, pero si pertenecéis al grupo de los que todavía tienen una EGA o inferior no os queda más remedio que cambiar tarjeta y monitor.

Ya podemos concluir lo que necesitamos para que el Multimedia esté a nuestro alcance: AT, con 2 megas de RAM, disco duro con 10 megabytes libres y tarjeta VGA. Os recordamos, para que no haya malentendidos, que el "kit" de Inves también funcionará en equipos inferiores pero con sus posibilidades muy limitadas.

Básicamente, el "kit" de Inves consiste en dos altavoces, una tarjeta SoundBlaster Pro, denominada en el manual como "interfaz multimedia Inves", y un lector de CD Rom Panasonic. Junto a ellos tres discos CD, uno con la versión MPC de Windows, otro con sonidos digitalizados para la tarjeta de audio y un último con el llamado Microsoft Bookshelf. Este programa consiste en una enciclopedia, un almanaque, un libro de citas, otro de poemas famosos y un diccionario, todos ellos, lamentablemente, en inglés.

Por último también podemos encontrar dos juegos, «Centurion» e «Indianapolis 500», en disquete, y los programas y drivers para manejar el lector y la SoundBlaster desde el sistema operativo.

La instalación del equipo es muy simple. Un slot libre en nuestro ordenador y un hueco para una unidad más de disco es todo lo que necesitamos.

El manual de instrucciones nos indicará paso a paso lo que tenemos que ir haciendo. Sólo es preciso tener cerca un destornillador y quitarnos el miedo a abrir el ordenador. Este, como norma básica, siempre tiene que estar apagado antes de conectarle nada y, aunque casi todos los PCs son bastante similares interiormente, no estaría de más que os fijáseis en cómo están conectadas el resto de las unidades de disco antes de instalar el CD Rom.

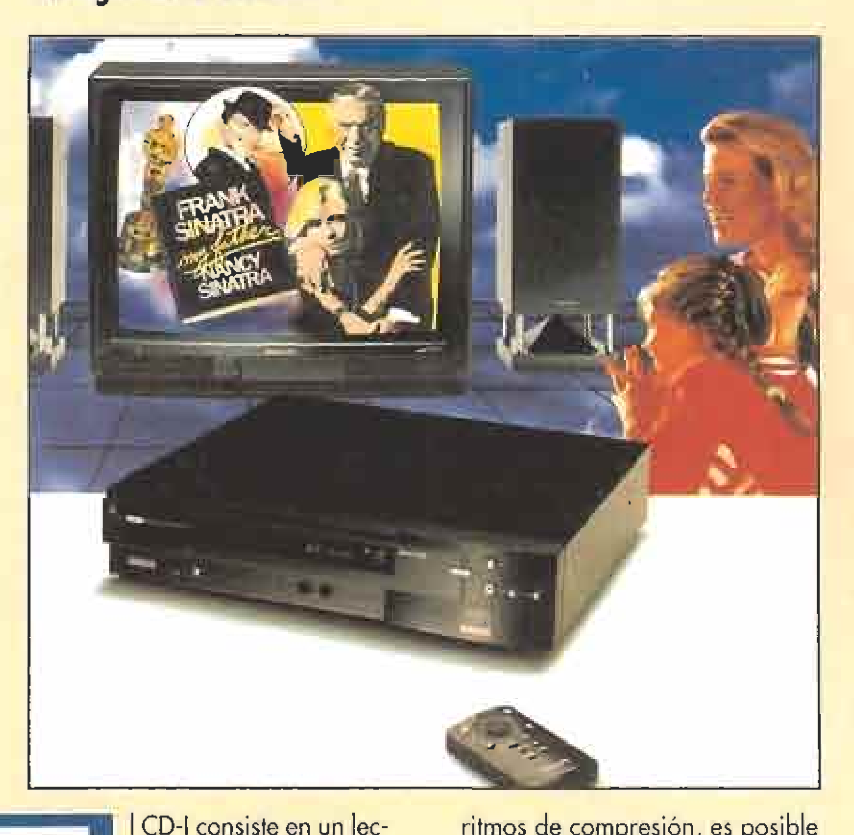
Lo que nos resta es todavía más sencillo. Los discos de instalación configurarán nuestro equipo automáticamente. El resultado final es que podremos acceder a la unidad de CD Rom como a cualquiera de las otras unidades del equipo. Esto significa que se pueden pedir directorios, leer ficheros de texto, arrancar programas... todo menos, lo que ya habréis supuesto, escribir en el CD.

Todos estos drivers y unidades son completamente transparentes al sistema si no se están usando. Esto significa que todos los programas que utilizábais antes de ampliar el ordenador os seguirán funcionando de la misma forma. Ahora en vuestros juegos podréis también elegir la opción de sonido SoundBlaster y la pantalla de presentación de vuestro Windows habrá variado: incluirá el logo MPC en su parte inferior. Por lo demás no apreciaréis ningún cambio hasta que no utilicéis por primera vez un programa Multimedia.

Colocad el CD Microsoft Bookshelf en el caddy, introducidlo en la unidad, arrancad Windows y... ¡ el espectáculo está servido!

PHILIPS ENTRA EN EL MULTIMEDIA

La empresa holandesa más internacional también ha decidido entrar de lleno en el fenómeno Multimedia. Pero lo ha hecho de forma radicalmente diferente a la de sus competidoras más cercanas. Philips ha desarrollado un sistema denominado CD-I o Compact Disc Interactivo con el que está intentando hacerse un lugar en el mercado.



El CD-I consiste en un lector CD Rom, compatible con CD audio convencionales e incluso se supone que con el nuevo formato de Kodak de foto CD, que se puede conectar a cualquier televisor y permite imagen y sonido en calidad digital. El interior del CD-I oculta, como ya os habréis podido imaginar, un potente ordenador, diseñado específicamente por Philips, basado en un procesador 68000 de Motorola junto a varios chips dedicados a la gestión de imágen y sonido, un megabyte de memoria Ram y un sistema operativo específico que gestiona la interacción entre el usuario y la información almacenada en el CD.

El CD-I de Philips permite una resolución máxima de imagen de 768 x 560 pixels en 256 colores tomados de una paleta de 16 millones. La capacidad de cada CD depende de la calidad de las imágenes y el sonido almacenados en ellos. Para que os hagáis una idea con más exactitud, en máxima resolución y calidad de sonido es posible acceder a 6340 fotogramas y más de dos horas de música estéreo.

La velocidad de transmisión de datos del disco a la RAM es de 170K por segundo, todavía demasiado lenta para permitir animaciones de alta calidad, pero mediante trucos de software, pantallas más reducidas o algoritmos de compresión, es posible conseguir movimiento similar al de los dibujos animados o al característico en los juegos de ordenador que, como sabréis, y si no ahora os lo contamos ahora, exigen un menor número de imágenes por segundo para engañar al ojo humano.

Las ventajas de este aparato de Philips vienen dadas porque está diseñado para el mundo Multimedia y no posee las limitaciones de otros sistemas que únicamente han sufrido mejoras para adaptarse a los nuevos tiempos.

De ahí viene también su mayor problema, porque al no ser compatible con ninguno de los estándares actuales el desarrollo de productos específicos para CD-I es muy dificultoso económicamente hablando.

Para convertirse en desarrollador de CD-I se necesitan unas estaciones de trabajo, que por supuesto vende también la compañía holandesa, cuyo alto precio resulta prohibitivo para muchas empresas productoras de software.

Así, con un nuevo sistema más, el estándar se aleja del mundo del Multimedia. La duda vuelve a surgir con la aparición de cada nuevo prototipo.

CDTV, CD-I, MPC, VD-I... todos hacen lo mismo pero ningún formato es intercambiable. ¿Para cuándo un acuerdo entre las diferentes empresas?

J.G.V.

EL AMIGA MULTIMEDIA

Commodore es quien ha arriesgado más, de momento, en el mundo del Multimedia. Su solución no ha sido, como en Macintosh y Pc, añadir un CD Rom a la máquina y modificar el software, aunque estudia también la fórmula para hacerlo en un futuro. De momento, Commodore ha diseñado un aparato nuevo, de nombre CDTV, que es básicamente un Amiga cuya unidad de disco ha sido sustituida por un CD Rom.

El CDTV no lleva teclado ni ratón. El primero se le puede acoplar fácilmente mediante un conector y Commodore lo comercializa de forma separada al aparato. El segundo es sustituido por un artilugio similar a un mando a distancia de televisión que incorpora un "pad" y un interruptor que permite manejar el cursor que aparecerá en pantalla como ratón o joystick, según sea nuestra elección.

También es posible usar el CDTV como un Amiga 500 normal y corriente. Para ello necesitaremos una unidad de disco externa estándar desde la que podremos lanzar cualquier programa comercial o juego sin ningún problema aparente de compatibilidad.

Commodore ha diseñado su CDTV de forma que se asemeje a un reproductor clásico de compact disc y se pueda incorporar como un elemento nuevo a nuestra cadena de sonido o colocarse junto a nuestro vídeo. El CDTV es asimismo compatible con los CD audio normales y mediante un menú que aparece en pantalla al introducir uno de ellos nos permitirá acceder a las funciones que cualquier reproductor típico posee.

Otra de las ventajas de esta máquina es su relativa abundancia de software, algo de lo que todavía carecen otras plataformas Multimedia. Todo ello debido a que Commodore ha realizado una buena





promoción del CDTV entre las compañías productoras. Enciclopedias, juegos, programas educativos... todo tiene cabida en esta portentosa máquina. El impresionante sonido digital da una nueva dimensión a juegos clásicos como «Xenon 2», «Wrath of the Demon» o «Defender of the Crown». Aunque es bastante complicado encontrarlos en nuestro país algunas tiendas como Computer Games importan gran parte del catálogo existente.

Un último punto a favor del CDTV es que mientras para introducirse en Apple Quicktime o Windows Multimedia hay que poseer algún pequeño conocimiento de informática, aunque sólo sea de manejo del sistema operativo, para hacerlo en el sistema de Commodore basta con conectar el aparato a un televisor e introducir un CD Rom en el sistema. Mucho más simple para aquellos que no han tenido nunca contacto con un ordenador. Esta simplicidad es algo que debería ir siempre unida al concepto del Multimedia.

Las limitaciones de la máquina son fruto de su gran semejanza interior con el Amiga. Hay que darse cuenta que este ordenador está pensado para el gran público y sus posibilidades de ampliación y mejora son limitadas debido a la necesidad de que sus costes no sean elevados y a la imprescindible compatibilidad entre las diferentes versiones de la computadora. Así, la RAM se queda un poco justa para realizar grandes y complejas animaciones en tiempo real, y aunque la memoria del CDTV es ampliable no deja de resultar algo complicado convencer al usuario inexperto de que tiene que abrir el aparato para acceder a las ranuras de expansión.

Por contra, el CDTV viene provisto en su parte trasera de todo tipo de conectores que nos permitirán ampliar el sistema considerablemente. Salidas RCA de audio y vídeo compuesto, conexión de radiofrecuencia de entrada y salida para antena exterior y televisión, para intercalar el CDTV entre una y otra del mismo modo como se hace con un reproductor de vídeo, salidas y entradas MIDI, salida RGB para monitor y salidas de interfaz serie y paralelo. Con el software adecuado nos será fácil usar el CDTV con módem o impresora.

Mientras otros modifican sus sistemas para adecuarlos a los estándares Multimedia, Commodore ha puesto toda la carne en el asador y ha cogido un ordenador tan popular como el Amiga y lo ha reestructurado por completo para que siga perteneciendo a la élite de la informática de entretenimiento. Una buena forma de asegurarse su continuidad en el mercado en los próximos años. La apuesta es fuerte. Se llama CDTV. Aunque ya está en la calle en todo el mundo, en España aún no ha recibido todo el apoyo por parte de Commodore que se merece. Esperamos que la situación cambie pronto.

J.G.V.

Hablamos con David Rosen, Director de Marketing Internacional de Commodore.

LA BATALLA AMERICANA DE COMMODORE

La feria de la Electrónica de Consumo celebrada en Las Vegas hace unos meses enfrentó a dos grandes de la industria informática. Commodore y Philips, libraron en la feria su batalla particular por escalar las primeras posiciones de mercado con sus correspondientes máquinas. CDTV y CDI se vieron por primera vez las caras.

No cabe duda de que la aparición del CDI, o la "máquina de la imaginación" como reza la campaña publicitaria de Philips no es una buena noticia para Commodore y su CDTV, aunque sólo sea por la gran popularidad de Philips en Estados Unidos. Commodore ha iniciado, para contrarrestar el posicionamiento de la nueva máquina de Philips una política muy agresiva. Tanto su publicidad como las notas de prensa que se han distribuido en Estados Unidos responden a este nuevo planteamiento. Las diferencias entre ambas máquinas quedan perfectamente reflejadas en sus comunicados y Commodore apuesta además por el número de programas disponibles y por mantener un precio muy competitivo, pensando en un público sin experiencia.

Para indagar más profundamente en el tema, realizamos las gestiones oportunas para entrevistar a Mr.Rosen. Debido al agitado ambiente que sólo una feria como la de las Vegas puede originar, le encontramos sentado dentro de un pequeño cubículo dentro del enorme "stand" de Commodore, literalmente rodeado de material publicitario.

Sus primeras palabras fueron estas: *"Cuando Philips habla de su reproductor, siempre se refiere a que el "full motion video" (animación en tiempo real) está a la vuelta de la esquina. Lo que te puedo decir es que Philips lleva diciendo que nos lo mostrará desde 1986, y todavía no lo ha llevado a cabo. Ni lo hará en la máquina que presenta este año".*

Rosen continúa: *"Con el CDTV, estamos trabajando con el sistema AVM, Advanced Video Mode (Modo Avanzado de Video), que puede simular quince "frames" (secuencias) por segundo, usando técnicas de compresión. Esto no debe ser confundido con el DCTV, que también estamos investigando de cara a su posible uso con nuestro reproductor. El sistema AVM permite también la utilización del color."*



«Wrath of the demon» fue uno de los primeros lanzamientos para el CDTV de Commodore.

"Hablemos ahora del sistema de compresión, que abarca tres procesos. Primero está el propio código del programa, que requiere compresión. A continuación están las herramientas de software que le acompañan. Por último queda todo lo referente a las imágenes, que requiere un chip especial incluido en el reproductor. Esto último conlleva necesariamente un incremento del coste final de la máquina. Es importante comprender que estas técnicas no están aún totalmente ultimadas, y que esto es importante para la definición de las imagen. Por el momento, no se puede conseguir el mismo tipo de imagen que proporciona el video directamente.

Rosen sigue: *"Estamos extendiendo nuestro mercado para llegar a otros segmentos de audiencia potencial. Tenemos más de tres millones y medio de usuarios a lo largo y ancho del mundo, y queremos trabajar con este grupo potencial. Esto significa que queremos que nuestra biblioteca de CD Rom*



esté también disponible para ellos. La forma de conseguirlo es a través de un drive específico de CD Rom para Amiga 500, dado que este modelo es el más vendido de toda nuestra serie (los drives para Amiga 2000 y 3000 serán lanzadas más adelante). Probablemente lo lanzaremos durante verano, y aunque todavía no hemos fijado su precio definitivo te puedo adelantar que este será francamente competitivo. Nuevo y revolucionario software será a continuación desarrollado y distribuido para todos los países a los que servimos (unos 20 en total), y estamos trabajando para lograr un acuerdo que nos permita extender nuestros productos al Japón (incluso introduciendo la lengua Kenji en la ROM). También estamos logrando crear una base de programadores de software para CDTV por todo el mundo."

Rosen pone especial énfasis en que la fuerza del sistema es de mayor peso gracias a las ventajas del ordenador, que facilita grandes posibilidades de expansión e interacción. *"Tenemos una unidad de disco, el genlock y el teclado a nuestra disposición, así como unas "smart cards" (tarjetas inteligentes) para grabar datos de memoria. Desde programas como «Scala» o «Amigavision», existe un vasto rango de potentes aplicaciones profesionales para el usuario. Y a un precio sumamente accesible."*

"Volviendo al tema de Philips", dice Rosen, *"nuestra publicidad muestra claramente las diferencias entre su reproductor y el nuestro. Lo cierto es que nosotros disponemos de un ordenador en su interior, cuya memoria puede ser expandida y usar así cualquiera de los programas editados para el Amiga 2500. Nuestro CDTV puede además usar un Módem o ser conectado a una impresora a través de la salida paralelo. Tiene grandes posibilidades musicales gracias a su conector MIDI. Además no hay que olvidar la línea de ayuda telefónica que funciona las 24 horas del día durante los 365 días del año, y la facilidad para obtener piezas de repuesto o la comodidad de nuestros servicios de reparación, por no mencionar que también tenemos ya una abundante cantidad de software disponible en el mercado"*

"Además vamos a flexibilizar ciertos aspectos: por ejemplo, obtener la licencia para realizar programas para nuestro CDTV va a ser bastante fácil. No tenemos ninguna pretensión de convertirnos en un nuevo Nintendo, que controla todo lo que se hace para sus máquinas. El resultado final será que el usuario acabará por darse cuenta de las ventajas de nuestro CDTV y actuará en consecuencia a ello. Esto, en añadidura a que pronto todos los usuarios de Amiga podrán disfrutar de la tecnología CD Rom, nos asegurará que estamos en el buen camino."



El CDTV posee un catálogo bastante amplio de programas para todos los gustos.

Con esto, la entrevista llegó a su fin, cosa que a buen seguro Commodore intentará por todos los medios que no le ocurra a su CDTV.

Marshal M. Rosenthal

LA ALTERNATIVA MACINTOSH

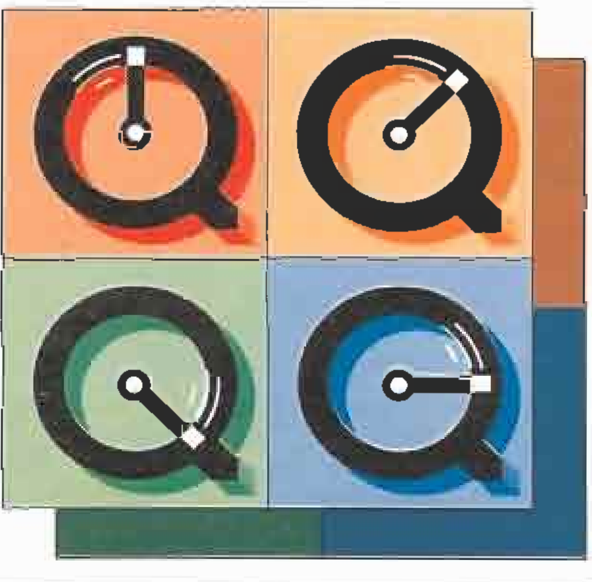
Apple era hasta hace muy poco una gran desconocida en nuestro país. El elevado precio de los equipos Macintosh unidos a una gran especialización de las máquinas y una gran carencia de software no profesional había colocado a la compañía de la manzana multicolor en un difícil puesto en el mercado nacional.

Pero todo evoluciona y con la impresionante bajada de precios del hardware, ahora ya es posible que el que quiera pueda adquirir un Macintosh sin dejarse los ahorros de toda la vida en él. Esto, unido a una nueva política de desarrollo de software no tan especializado como antes, impresionante aumento de shareware, programas que se pueden usar enviando una pequeña cantidad de dinero a su autor, y dominio público, y, lo que es más importante, la integración del ordenador en trabajos muy específicos en las empresas, lo que ha llevado a los profesionales a utilizar Macintosh en la oficina y en el domicilio particular, ha conseguido que Apple se haya posicionado en pocos años en los lugares de cabeza en ventas de informatica profesional.

Para que os hagáis una idea de lo que ha significado este desarrollo os podemos comentar que todo lo que véis en esta revista se ha realizado con Macintosh, imágenes, textos, maquetación... Estas líneas están siendo escritas en uno de los últimos modelos que Apple ha lanzado al mercado, algo que ni siquiera nosotros, siempre en el umbral de la tecnología más puntera, podíamos imaginar hace un par de años.

La llegada del Multimedia ha llevado a Apple a realizar un importante esfuerzo de desarrollo para no quedarse atrás en la carrera. La verdad es que los equipos Macintosh que están en la calle tenían muchas más facilidades, resoluciones muy superiores a las del Pc, potentes chips de sonido, alta velocidad de proceso, interfaz gráfico avanzado..., que los compatibles para adecuarse a las estructuras Multimedia. El resultado final del esfuerzo ha sido una arquitectura llamada "Quicktime".

¿Qué es Quicktime? Básicamente se trata de una extensión del sistema operativo del Macintosh que permite de un modo asequible, tanto la creación como la edición de imagen y sonido dentro de cualquier documento que soporte Quicktime, y todo ello en tiempo real.





Quicktime es una de las apuestas más fuertes del entorno Multimedia. Debido al aumento de ventas de Apple es quizás uno de los sistemas más prometedores para un futuro próximo. El acercamiento actual entre IBM y la compañía de la manzana auguran muy buenos tiempos para los Macintosh.

Con un ordenador de la familia Apple provisto de Quicktime podremos abrir un texto escrito en nuestro habitual procesador e incluir una auténtica pelicula de video en él, con sonido y todo. ¿Qué os parecería escribir un informe en vuestro trabajo e incluir en el gráficos en movimiento, voz digitalizada e incluso filmaciones de los lugares a los que os referís en el texto?

El problema de Quicktime es que únicamente funciona con el sistema 6.0.7 o el más reciente sistema 7, lo que va a dejar fuera a muchos ordenadores que no han podido soportar el paso del tiempo y van a quedar alejados de este nuevo ámbito. Claro que lo mismo ha ocurrido con el XT de IBM. Quicktime tampoco es un "invento" barato. Con el programa instalado sólo seremos capaces de ver y no de crear auténticos documentos Multimedia.

La opción para hacer nuestras propias digitalizaciones de sonido e imagen se queda para los privilegiados que puedan incluir en su sistema tarjetas de vídeo como VideoSpigot, RasterOps, Radius TV o Screen Machine, ampliaciones que ya soportan Quicktime.

En palabras de Roger Heinen, vicepresidente y director general de arquitectura de Software Macintosh en Apple: "Quicktime ha abierto una nueva era en el mundo de la informática personal". Y nosotros no tenemos más remedio que estar de acuerdo con él.

El grupo MPC se ha decidido por el PC y los compatibles, Apple, lógicamente, por su Macintosh y su entorno Quicktime. IBM está en conversaciones con la compañía de la manzana para conseguir un trozo del pastel Multimedia y se rumorea en los ambientes informáticos que dentro de poco podremos ver una extensión Quicktime para Windows. Vamos a asistir a muchos cambios previsiblemente en poco tiempo. ¿Quién será el vencedor en la batalla definitiva?

J.G.V.



SUPERA LA BA

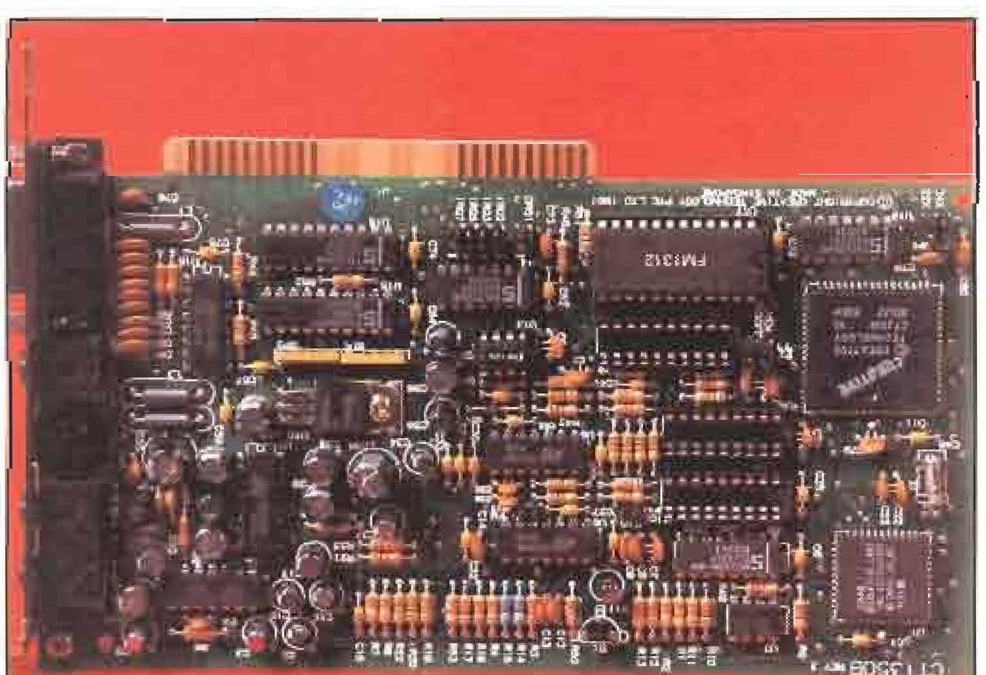
La revolución que ha supuesto para el ordenador personal, en cuanto a presentación visual, el desarrollo de tarjetas gráficas es evidente. Estas, cada vez más sofisticadas -VGA, SuperVGA- nos permite disfrutar de programas con un nivel de colorido y resolución realmente espectaculares. El sonido era, sin embargo, la asignatura pendiente de los compatibles, ya que las posibilidades del hardware del PC son muy limitadas en este aspecto. Ahora el problema parece resuelto gracias a las tarjetas de sonido. Si instalamos uno de estos periféricos por fin podremos olvidar los ridículos beeps que salen del altavoz interno de nuestro ordenador y entrar en un nuevo mundo de posibidades sonoras.





En esta línea se sitúa la nueva Sound Blaster que nos ofrece la compañía Creative Labs. Con esta tarjeta conseguiremos desde música y efectos sonoros en nuestros juegos favoritos hasta hacer música con un órgano electrónico, pasando, entre otras muchas opciones, por la posibilidad de digitalizar voces y música a través de un micrófono o una cadena musical, para luego poder reproducirlas y editarlas a través del propio ordenador o incorporarlas a nuestros programas. La única limitación será el software que tengamos y nuestra imaginación.

La Sound Blaster puede ser instalada en cualquier PC, XT, AT o superior ya que el tipo de procesador o su velocidad no influyen en su rendimiento puesto que el hardware de la tarjeta incorpora un canal de DMA (acceso directo a memoria) que le permite realizar las funciones de sonido con una mínima intervención de la CPU. Necesita también como mínimo 640 Kbytes de memoria, tarjeta gráfica CGA y una disquetera, aunque sería preferible una VGA y disco duro, puesto que es necesario para algunas de las aplicaciones de sonido. En cuanto a las conexiones externas la Sound Blaster incluye un cable en "Y" con clavijas RCA para conectarla a una cadena musical pero si no tenemos, nos servirán unos auriculares pequeños o con sus 4 vatios de potencia que son suficientes para unos altavoces del tipo Walkman. Para aprovechar todas las posibilidades de la tarjeta es recomendable también adquirir un micrófono.



MONTAJE DE LA TARJETA

La instalación es sencilla pero conviene asegurase bien de conocer los pasos a seguir antes de realizarla. Primero convendrá aparcar la cabeza del disco duro puesto que vamos a mover el ordenador. Apágalo y desconecta todos los cables y periféricos que estén conectados externamente (alimentación, teclado, impresora...). Ahora hay que abrir el PC quitando los tornillos de la carcasa exterior que se encuentran en los laterales o detrás, lo que nos permitirá deslizar ésta hacia atrás y dejar al descubierto la placa base donde se encuentran las ranuras o slots de expansión donde deberemos insertar la tarjeta. Elegiremos para hacerlo un slot a ser posible de 8 bits (los más cortos) y lo más alejado posible de la tarjeta gráfica para evitar interferencias. Entonces hay que quitar el tornillo de la plaquita que tapa la ranura e introducir con cuidado la tarjeta en el casquillo y atornillarla.

Por último nos aseguraremos de no haber dejado nada suelto dentro del ordenador y ya podemos cerrar el PC. Una vez tenemos la Sound Blaster dentro del ordenador, éste necesita ser configurado para aceptar el nuevo periférico, para ello se incluyen dos programas, Test-Sbc y Set-Env. El primero de ellos hace un chequeo del sistema para ver si hay algún conflicto entre la nueva tarjeta y otros dispositivos que tengamos instalados en el PC. Esto no suele ser muy frecuente pero si sucede no hay más remedio que cambiar la configuración en los microinterruptores que tiene la propia tarjeta, volviendo a realizar todo el proceso. Finalmente, ejecutaremos el programa Set-Env que nos crea un nuevo fichero AUTOEXEC.BAT que identifica a la nueva tarjeta y su localización.

Reinicializa el PC y ya puedes disfrutar de la Sound Blaster funcionando. Así nos quedará ahora en la parte trasera del ordenador 4 conectores: uno para micrófono, otro de entrada desde una fuente de sonido, uno de salida para equipo estéreo o auriculares y una conexión para joystick. Además tenemos un control de volumen.

UN COMPLETO PAQUETE DE SOFTWARE

Ahora podremos elegir la opción Compatible Sound Blaster que aparece en la mayoría de los juegos que salen al mercado en la actualidad con lo que ganarán en espectacularidad, realismo y

ARRERA DEL SONIDO

adicción, al incluir efectos sonoros, voces digitalizadas y varios instrumentos sonando a la vez, gracias a sus 11 voces de música FM y a un canal de digitalización.

Pero las posibilidades de la Sound Blaster no son sólo éstas, sino que viene acompañada de un completo paquete de software que incluye:

– **VOXKIT**: Digitalizador de sonido. A través de un micrófono, cassette o equipo musical, seremos capaces de grabar voz, música o efectos, utilizando el ordenador como si de un magnetófono se tratase, pero quedando el sonido registrado en un fichero en disco y que más tarde podremos reproducir incluso desde el sistema operativo o incorporar a programas creados por nosotros mismos. Así podríamos crear librerías de ficheros conteniendo por ejemplo, una colección de canciones, o efectos de sonido para programas etc. También tenemos la posibilidad de comprimir los ficheros para ahorrar espacio en disco hasta a una cuarta parte. Esto es conveniente ya que digitalizar un sólo minuto de música sin comprimir llega a ocupar mas de 300 Kbytes. Permite además variar la frecuencia de muestreo, entre 4.000 Herzios y 15.000 Hz. A mayor frecuencia, mayor es la fidelidad del sonido digitalizado, pero también es mayor el espacio ocupado en disco.

– **PARROT**: El Loro Parlante. Este curioso programa consiste en un loro que aparece en pantalla y repite todo lo que nosotros le decimos a través del micrófono, con un gracioso tono de voz.

– **FMORGAN**: Organo Musical Inteligente. Con este aplicación convertiremos el teclado de nuestro ordenador en un teclado musical de 7 octavas, al estilo de los órganos electrónicos portátiles que todos conocemos. Incluye numerosas funciones para crear nuestras propias canciones, pudiendo elegir entre una gran variedad de intrumentos, ritmos y melodías existentes y de efectos como el de autoarpegio (acompañamiento), y el control del tiempo, que harán más fácil para los no iniciados la composición de canciones, para que luego, una vez terminadas, podamos grabarlas en disco. Dispone además de la posibilidad de conexión vía MIDI (interface de sonido que permite conectar y controlar a través del ordenador una amplia gama de componentes musicales como sintetizadores y cajas de ritmos).

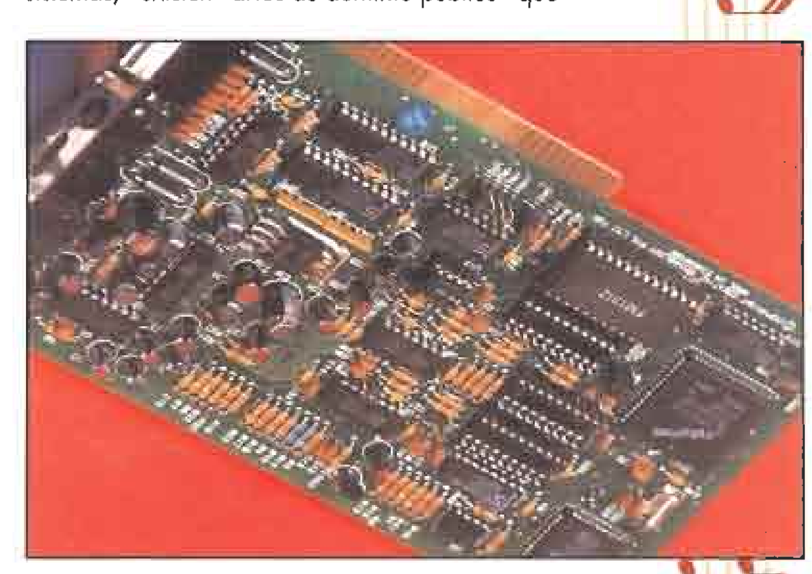
– **SBTALKER**: Lector de texto. Permite ahorrarnos el tedioso trabajo de tener que leer los textos ASCII escritos con el ordenador, ya que con una simple instrucción, una perfecta voz de locutor nos va dictando su contenido. El problema de este programa es que la fonética es inglesa, lo cual hace que al leer textos en español no entendamos prácticamente nada. Es útil para estudiantes de inglés, pero esperamos que salga pronto una versión del programa en castellano.

– **SBAITSO**: Conversacional. Si nos encontramos aburridos podemos mantener una conversación con el Dr. Sbaitso (en inglés), el cual responderá a todo lo que le preguntemos y a su vez él indagará sobre nuestros problemas y estado de ánimo. Las preguntas y respuestas del ordenador están codicionadas al diálogo mantenido por nosotros.

COMPATIBILIDAD CON OTRAS ARQUITECTURAS

La primera tarjeta de sonido que apareció en el mercado fue la AD-LIB y por lo tanto es la más extendida actualmente. Como la Sound Blaster engloba todas las características de ésta, la aplicaciones y programas de la primera funcionarán con la segunda, aunque no siempre ocurrirá al contrario, puesto que algunas características, como la digitalización de voz, no están disponibles en la AD-LIB.

También existe cierto grado de compatibilidad con el Amiga de Commodore, tradicionalmente muy utilizado en la creación de canciones y edición de sonido. Para pasar un fichero de AMIGA a formato PC existen dos posibilidades: Con un programa de comunicaciones, se pueden transmitir ficheros a través de un cable RS-232 conectado a las salidas Serie de ambos ordenadores. Otra forma más sencilla es utilizar alguno de los programas conversores de sistemas, –existen varios de dominio público– que



pase ficheros de AMIGA-DOS a MS-DOS. Hay que tener en cuenta que para que sean compatibles, el formato de los ficheros de sonido debe ser IFF (interchange file format) y además no contener cabeceras.

En definitiva, la Sound Blaster se presenta como una interesante opción para ampliar las posibilidades de nuestro ordenador. Además es previsible que con el tiempo sea mucho mayor y de más calidad la oferta de aplicaciones de sonido existentes para PC y el número de programas y juegos que contemplen la posibilidad de utilizar este periférico.

ALGUNOS PROGRAMAS PARA AMPLIAR LAS POSIBILIDADES DE LA TARJETA

Además del software que acompaña a la Sound Blaster existen en el mercado una serie de programas que amplian sus posibilidades. Es de destacar por su utilidad el **VOICE EDITOR** realizado por también por Creative Labs, cuyo distribuidor en España es Mail Soft. Como su nombre indica, este programa es un Editor de Voces, es decir, facilita la visualización gráfica en pantalla a modo de escáner, de ficheros de sonido que previamente hayan sido digitalizados (ya sea con este programa o con el Voxkit) y permite trabajar con ellos en bloques pudiendo hacer un Zoom de la parte que más nos interese o introducir efectos como son ecos o amplificación de la voz. También podremos insertar, cortar y unir bloques del fichero de sonido e incluso variar la frecuencia de muestreo dinámicamente, lo que nos permite realizar múltiples variaciones de los sonidos digitalizados. Se echa de menos la posibilidad de poder realizar mezclas entre distintos ficheros. El programa es fácil de aprender y utilizar por sus menús de ventanas que junto con el del ratón y la buena presentación gráfica (requiere EGA), permiten un fácil y claro acceso a todas las opciones.

Otras utilidades existentes para la Sound Blaster son los programas **POP-UP MUSIC** que permite escuchar un conjunto de canciones mientras estamos



trabajando con otras aplicaciones; **SPELLBOX** que es un programa educativo para que los niños aprendan a asociar sonidos a palabras y objetos; y el **FM-SING ALONG** que contiene una serie de canciones clásicas, cuya letra aparece al ser reproducidas, y si queremos cantarlas, un cursor nos indica por donde va la canción.

LOS RESULTADOS A EXAMEN

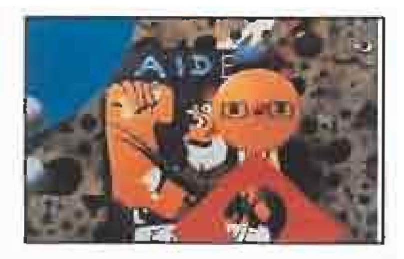
La mayoría de compañías de software ya incluyen en sus juegos la opción de aprovechar las posibilidades de las tarjetas de sonido, dando cada vez mayor importancia a esta faceta en los programas. Valga como ejemplo las presentaciones de juegos como «Wing Commander», desarrollado por Origin o «Heart of China» de la compañía americana Dynamix. Las aventuras gráficas de Lucasfilm (la saga de «The Secret of Monkey Island») o Sierra («King Quest V», «Larry») mejoran hasta tal punto que se convierten en juegos nuevos incluso para aquellos que ya los dominan en la versión sin tarjeta de sonido, debido a que ganan mucho en adicción y realismo.

Enrique Pérez Mena.

Animática



Como la mayoría de las nuevas ciencias, la Infografía se ha introducido en nuestras vidas como un concepto ambiguo del que en realidad muy poco sabemos, aunque por contra su presencia cotidiana en nuestras actividades resulte a veces insospechadamente frecuente. En nuestro país no existen demasiadas empresas especializadas en este campo, sin embargo una de ellas destaca desde hace bastante tiempo, tanto dentro como fuera de nuestras fronteras, gracias a la brillantez de todas sus creaciones: Animática.













Estas seis producciones, que pertenecen a la serie de televisión todavía no emitida "Postales de Barcelona", han sido realizadas por Animática por encargo de TV3.

La prueba más evidente del auge actual de la Infografía nos la ofrece ese aparato rectangular flanqueado por una pantalla, a cuya observación dedicamos muchas de las horas de nuestro tiempo libre. Aunque nunca nadie nos lo haya dicho, gran parte de las cabeceras de presentación de nuestros programas de televisión favoritos, algún que otro spot y más recientemente diversos video-clips hacen uso de la Infografía.

Otros muchos campos, como el cine –filmes como «Terminator II» han conseguido que los efectos especiales diseñados mediante la Infografía se conviertan en el mayor atractivo de la propia película–, o los procesos industriales, –donde a los ingenieros les está permitido visualizar y comprobar en la pantalla de un ordenador sus proyectos antes de ser construidos–, demuestran de nuevo bien a las claras la importancia y el crecimiento de esta nueva ciencia.

Nuestro país, ya lo sabemos, está habitualmente obligado en lo referente a las nuevas tecnologías a vivir a remolque y a expensas de lo que en otras naciones es una investigación puntera; de hecho en el terreno de la Infografía España cuenta todavía con muy pocas empresas dedicadas de lleno a este campo. Tal vez por ello, la trayectoria de la compañía barcelonesa centro de este reportaje resulte aún más asombrosa y digna de encomio. Baste con recordar, para hacerse una idea, que cuando en 1984 se fundó Animática, ni siquiera el árbol genérico del que se escindió la Infografía, la Informática, era un terreno en el que nuestro país pudiese presumir de haber adquirido un nivel comparable al de las grandes potencias mundiales.



Esta cabecera fue creada por Animática por encargo de Tele-5 para su programa "La Quinta Marcha".



Cabecera diseñada para la serie de Televisión Española "El Arte del Vídeo"



Por encargo de Tele-5, Animática elaboró esta cabecera para su programa "Matinal de Cine".



Esta animación sirvió como presentación al Pabellón de España en la Expo-92 de Sevilla.

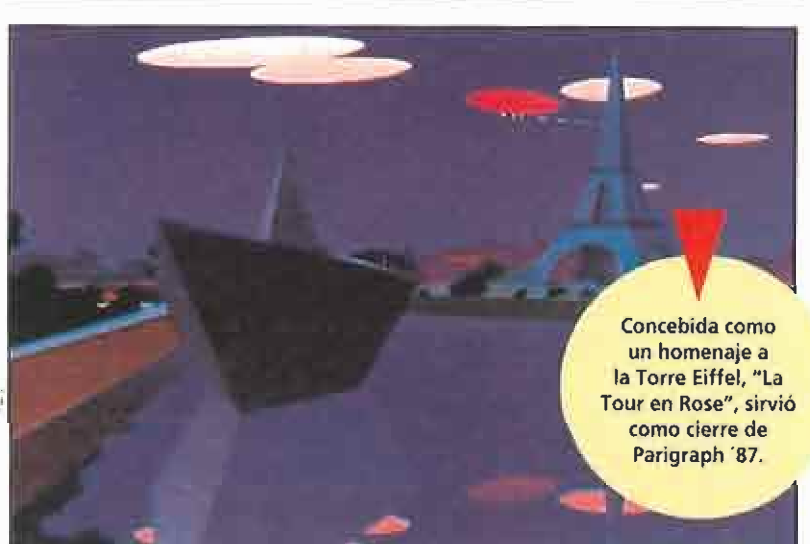





Estas torres de la Sagrada Familia fueron digitalizadas a partir de maquetas de yeso para la cabecera del COOB ´92


Esta cabecera tan familiar servía de introducción al programa de TVE-2, "Jueves Cine"


Combinando planos cinematográficos, Animática ideó esta cabecera para el programa de Tele-5, "Cine te amo".


Concebida como un homenaje a la Torre Eiffel, "La Tour en Rose", sirvió como cierre de Parigraph ´87.


Una de las creaciones más significativas de Animática: la cabecera de los juegos de Seúl ´88.

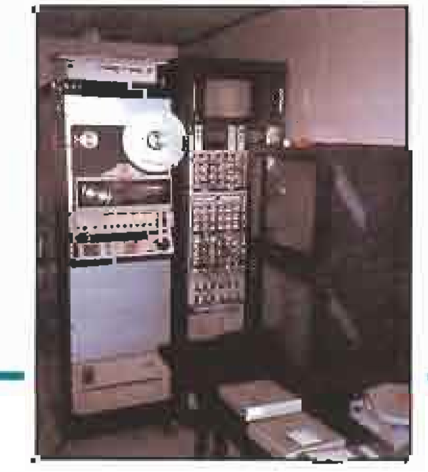

La Segunda de TVE encargó esta cabecera a la compañía barcelonesa para su programa "Estadio 2".


Esta animación fue encargada por una conocida marca para publicitar sus televisores.


Otro trabajo destinado al mundo publicitario, que combina imágenes de síntesis con actores reales.

De izquierda a derecha podéis observar algunos de los puestos de trabajo de los componentes de Animática: la mesa destinada a plasmar los "story-boards"; los ordenadores Macintosh donde se diseñan algunos de los objetos a animar; las estaciones gráficas donde se da forma a las propias animaciones; y por último los equipos encargados del revelado y grabado en vídeo.







DE LOS DUROS COMIENZOS AL BRILLANTE PRESENTE

Desde que Animática vio la luz muchos han sido los proyectos y los campos en los que estos virtuosos del ordenador han trabajado. Sus comienzos, sin embargo, no fueron fáciles. Aunque desde su posición actual las cosas se vean desde otra óptica, pasaron por situaciones complicadas y sufrieron muchos sudores e inquietudes hasta conseguir amortizar la elevadísima inversión en equipos que sus fundadores debieron afrontar. Para colmo, aquellas máquinas que tantos millones costaron entonces hoy en día están totalmente obsoletas y han sido sustituidas.

De todos sus trabajos destacan por su difusión la creación de cabeceras y logotipos, secuencias documentales y educativas, spots y videoclips.

No sólo el mundo del arte y del entretenimiento se ha beneficiado de la imaginación de Animática. También dentro del ámbito laboral terrenos como la visualización arquitectónica, diversos procesos industriales o modelado y digitalización de objetos, han visto nacer variados frutos creados gracias al esfuerzo de Animática.

Sin embargo, es en lo referente a la animación por ordenador donde probablemente la compañía barcelonesa ha rayado a mayor altura. Pueden vanagloriarse entre otras cosas de haber creado aquella inolvidable cabecera de apertura para TVE de los Juegos Olímpicos de Seúl, en la que un discóbolo se convertía en protagonista, así como, más recientemente, la cabecera de presentación para la Expo '92.

En total son ya más de 350 las producciones que Animática ha acometido a lo largo de sus ocho años de trabajo. Por supuesto, no sólo han desfilado por los más importantes certámenes del mundo como el IMAGINA (Montecarlo), el PARIGRAPH (París), SIGGRAPH (Boston), NICOGRAPH (Tokio) o ART FUTURA (Barcelona), sino que han resultado en muchos casos merecedoras de premios del más alto prestigio.

En la actualidad el equipo de Animática está compuesto por un total de diez personas –si bien de forma ocasional cuentan con la ayuda de diversos colaboradores externos– que trabajan con una amplia instalación informática.

Esta está compuesta por una variada y extensa gama de ordenadores que abarca desde los ya clásicos Apple Macintosh II, pasando por las potentes estaciones gráficas IRIS, y terminado con digitalizadores 3D, grabadores de vídeo y diapositivas, así como ordenadores de revelado.



XAVIER BERENGUER

CONSEJERO DELEGADO DE ANIMÁTICA

Animática

Con objeto de constatar todo lo dicho hasta el momento, indagar acerca de sus nuevas producciones, y conocer más de cerca su metodología de trabajo, hemos viajado hasta la sede de Animática en Barcelona, donde elegancia y diseño se funden para dar forma a unas instalaciones tan acogedoras como funcionales. Allí fuimos recibidos por Xavier Berenguer, Consejero Delegado de Animática, quien se prestó amablemente a convertirse en absoluto protagonista de la entrevista que a continuación reproducimos.

MM- Para empezar quisiéramos que nos aclararas las diferencias entre dos conceptos que muchas personas identifican erróneamente: Infografía y animación por ordenador.

XB- Infografía es un termino más general. Viene a agrupar todo lo que es la tecnología gráfica realizada con ordenador, es decir, que incluye desde la autoedición al diseño industrial pasando por la visualización científica, la propia animación por ordenador o el CAD. La animación por ordenador es una parte de la Infografía dedicada a la fabricación de imágenes sintéticas en movimiento, que es además el campo en que nosotros trabajamos principalmente.

MM- ¿Existen técnicas comunes a la hora de trabajar en animación por ordenador o por el contrario se crean nuevos sistemas para cada proyecto?

XB- Sí, realmente empieza a haberlas. Hasta hace unos años cada compañía hacia "su propia vida" y lo más frecuente es que fuese necesario programarse aplicaciones propias para las diferentes animaciones. En la actualidad hay cuatro o cinco paquetes profesionales de trabajo de difusión internacional, como «Alias», «SoftTimatch», «Wavefront» o «TDI Explore», que la mayoría de los que nos dedicamos a la animación por ordenador utilizamos.

> **“La animación por ordenador, campo en el que trabajamos, es una parte de la Infografía dedicada a la fabricación de imágenes sintéticas en movimiento.”**

MM- Imaginamos que uno de los grandes retos a afrontar por una empresa como Animática continúa siendo el altísimo coste de los equipos.

XB- Hasta hace poco lo era, pero ya no es así. Nuestra primera máquina nos costó la friolera de 55 millones, pero en la actualidad los precios de los equipos como los que utilizamos ahora, en su mayoría Sylicon Graphics Iris en modelos diversos, permiten que por cinco o diez millones te puedas hacer con un equipo profesional.

MM- ¿Cuál es, esquemáticamente, el proceso que transcurre desde que Animática recibe el encargo de diseñar una animación hasta que ésta se finaliza?

XB- En principio se nos pueden plantear dos casos, uno en el que el encargo venga ya muy definido, incluyendo los "storyboards", en cuyo caso nuestra labor se reduce a trasladar estos a las máquinas, y un segundo en el que se nos ofrece libertad de creación. En estos casos comenzamos por realizar una reunión para discutir y elaborar el guión, calibrando por supuesto las posibles dificultades técnicas insalvables. El siguiente paso es preparar un "storyboard", que da lugar a continuación a una siguiente etapa de modelado de los objetos que van a tomar parte en la animación, normalmente en sistemas tipo Macintosh. Con estos objetos se pasa a una siguiente fase, la animación propiamente dicha, utilizando para ello los paquetes profesionales en los ordenadores Iris, con los que además de las diferentes fases de movimiento se pueden concretar los puntos de vista de la cámara, aplicación de iluminación, materiales, texturas, colores, etc... Por último queda la fase de cálculo o revelado, RENDER en términos ingleses, que genera "frame" a "frame" la animación definitiva.

MM- Por lo que nos cuentas, parece que en el proceso de diseño de una animación por ordenador prima más la cuestión creativa que la técnica.

XB- No exactamente. Aunque en principio conocer la parte técnica pueda parecer una cuestión básica, en realidad los programas se utilizan y no se realizan. Pero lo cierto es que hacer uso de los programas es, valga la redundancia, programar, porque realmente no todo se puede realizar directamente a través de los menús de estos paquetes profesionales.

MM- ¿Cuánto tiempo se puede invertir en terminar un proyecto?

XB- Depende mucho de la calidad. Por ejemplo, a nivel de publicidad un spot de unos 20 segundos puede de llevar de dos a tres semanas, mientras que a nivel industrial en ese mismo tiempo puedes hacer dos o tres minutos de animación. En general todo depende de la propia complicación y del número de objetos que intervienen en la animación.

MM- Por el momento vuestros trabajos han estado centrados en el mundo de la televisión, la publicidad y el diseño industrial. ¿Tenéis en mente otros campos donde desarrollar vuestras actividades?

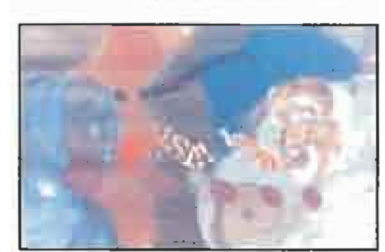
XB- Sí, especialmente debido a la fuerte crisis que sufre en estos momentos el mercado audio-visual. En este momento estamos trabajando en lo que podríamos llamar "animación tradicional", es decir dibujo animado, por ordenador, y esperamos realizar en este campo series y cortometrajes de gran calidad.

MM- ¿Cómo empezaste a trabajar en este campo? Nos imaginamos que en 1984, cuando se fundó Animática, la animación por ordenador era algo totalmente desconocido en nuestro país.

XB- En los años 70 yo estaba en la Universidad realizando investigación en Matemática Aplicada, pero ya por aquel entonces seguía la pista de la anima-


El AVE comenzó su andadura en la ficción en esta interesante composición de Animática


Visualización de la Ciudad Olímpica de Barcelona producida para TVE.


Cabecera para el programa de Tele-5, "Hablando se entiende la basca".


Otro spot televisivo, esta vez creado para una conocida firma de electrodomésticos.


Producción que sirve de cabecera al programa "La Domenica Sportiva" de la RAI.

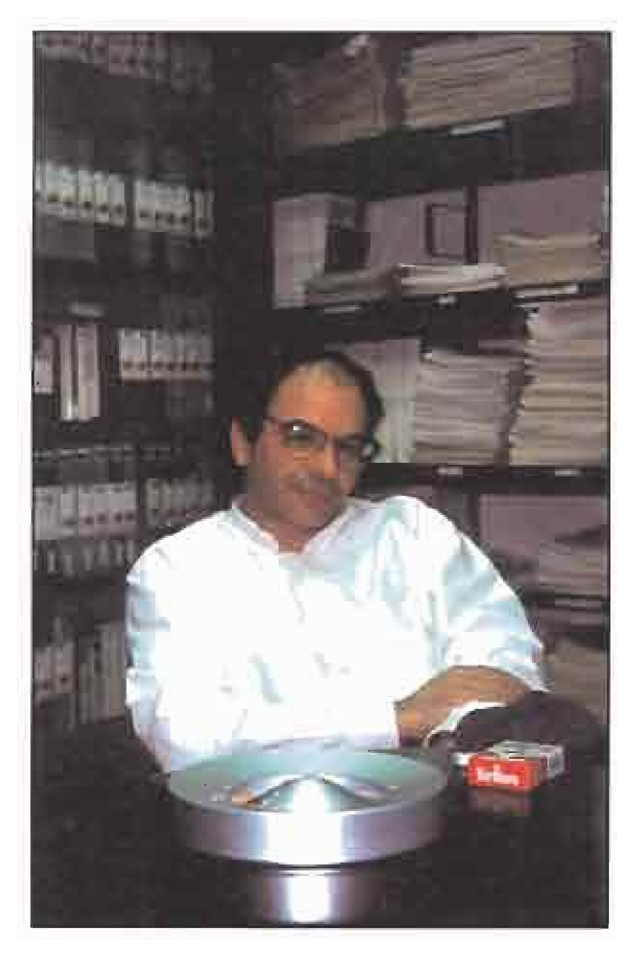

Uno de los tres anuncios encargados por Onda Cero a Animática.


Una nueva cabecera, para el programa del Canal 9, "Tal com show".






Estas maquetas en yeso de algunos edificios de Barcelona, utilizadas por Animática para su digitalización, son diseño de Mariscal.



> **"España es, junto a Francia e Inglaterra, uno de los países europeos punteros en animación por ordenador."**

ción por ordenador, porque me interesaba mucho todo lo relacionado con la imagen. Sin embargo no fue hasta 1983 cuando realmente apareció el primer equipo con el que se podían hacer imágenes por ordenador. En ese momento nos juntamos una serie de personas con esta misma afición y tras mucho esfuerzo hasta conseguir el capital necesario para adquirir este costoso equipo, que por cierto creo que fue el segundo que llegó a Europa, fundamos lo que ahora es Animática.

MM- Es muy posible que entre nuestros lectores haya muchos interesados en el tema que se estén planteando en este momento introducirse en el mundo de la animación por ordenador, ¿qué estudios les aconsejas que realicen?

XB- A este mundo se puede llegar a través de dos caminos. Uno es el creativo, donde realmente lo que prima son los conocimientos a nivel de diseño y dibujo, y otro el técnico, donde la mayoría son personas con el Título Superior de Informática. Luego ambos grupos trabajan en equipos para fundir sus conocimientos en cada proyecto. Lo que sí es cierto es que recientemente ha habido una reunión de diferentes Facultades de Bellas Artes de toda España en donde se promovía el uso de la Infografía, lo cual sin duda abre un camino muy importante para las personas interesadas en el tema.

> **"La realidad virtual no es el LSD de los 90. Puede crear "adictos", pero se está empleando en campos muy beneficiosos para la sociedad como, por ejemplo, la medicina."**

MM- ¿Qué países son en la actualidad los que se hallan en vanguardia dentro de la animación por ordenador?

XB- A nivel técnico indiscutiblemente los Estados Unidos, aunque a nivel de producciones son también sumamente importantes Francia, Inglaterra y España.

MM- Hasta el momento habéis trabajado en más de 350 piezas de animación, pero suponemos que algunas de ellas habrán resultado especialmente significativas. ¿Puedes hablarnos de ellas?

XB- Aparte de diferentes cabeceras para televisión, que aún siguen emitiéndose, probablemente el trabajo que realizamos para las Olimpiadas de Seúl fuese uno de nuestras creaciones más significativas, así como pronto lo será una serie experimental que nos ocupa en este momento que se llama «Postales de Barcelona» y que son creaciones libres alrededor de la idea de la ciudad.

MM- Una curiosidad, ¿recordáis todavía vuestro primer trabajo?

XB- Por supuesto, entre otras cosas porque fue un encargo de lo más curioso en el que tuvimos que animar el escudo del Barsa.

MM- Sin embargo nos imaginamos que una de las piezas más importantes de vuestra carrera fue la que realizasteis para convertirse en cabecera de la Expo.

XB- En efecto, y no sólo por su propia trascendencia, sino también porque fue nuestro primer trabajo en cine estereoscópico, una técnica muy atractiva en la que las imágenes que producen dos proyectores, y gracias a la utilización de unas gafas especiales, producen el efecto en el espectador de que los objetos por decirlo de alguna forma se le vienen encima, adquieren relieve.

MM- Hablemos del futuro, ¿crees que llegará el día en que la animación por ordenador pase a convertirse en un integrante más de nuestra vida cotidiana?

XB- En tanto y en cuanto lo haga a través de la televisión y el cine por supuesto, pero tal vez resulte mucho más impactante en este sentido el auge que va a experimentar la realidad virtual, ya que esta técnica logra por completo que el espectador tome y forme parte de lo que el ordenador genera.

MM- ¿Qué opinas de quienes levantan voces alarmistas acerca de la peligrosidad de la realidad virtual calificándola como la nueva droga de nuestros tiempos, algo así como el LSD de los 90?

XB- La verdad es que por tratarse de un tema tan sumamente revolucionario y que ofrece tantas posibilidades, sí es muy probable que degenere en usos raros y que pueda llegar incluso a crear "adictos". El hecho de que varias personas puedan llegar a inter-relacionarse dentro de los sistemas de realidad virtual, ofrece nuevas posibilidades de comunicación hasta ahora insospechadas. Esto es francamente positivo. Sin embargo, si observamos, por ejemplo, uno de los primeros videojuegos de realidad virtual que se han diseñado nos encontramos con que se ha remarcado el cariz netamente violento, ya que está pensado para que los jugadores luchen entre sí de forma ficticia. En cualquier caso, tampoco podemos olvidar que la realidad virtual se está también empleando en campos muy beneficiosos para la sociedad humana, como por ejemplo la medicina. En cierta forma, podemos realizar un parangón de lo que ocurrió con la energía nuclear, que degeneró en usos muy positivos aunque también en algunos muy negativos.

J.E.B.

CÓMO COPIAR LA REALIDAD

DIGITALIZADORES TRIDIMENSIONALES



Aunque muchos de los objetos que intervienen en las animaciones 3D por ordenador nacen exclusivamente gracias a la imaginación de los diseñadores gráficos, en más de una ocasión se utiliza una curiosa técnica, la digitalización tridimensional, para modelar objetos en la pantalla de un ordenador. Animática dispone de dos digitalizadores diferentes. El primero es más simple y consiste en una tabla conectada a un lápiz óptico. La tarea a realizar no es otra que marcar sucesivos puntos del objeto a digitalizar, y esperar a que el ordenador interprete las tres coordenadas (X,Y y Z). Así, punto a punto, se formará en la pantalla una representación tridimensional del objeto formada por líneas, que cuenta con la desventaja de no ser muy detallada y no poseer ni color ni textura.

Tal vez por ello resulte mucho más asombroso uno de los últimos equipos adquiridos por Animática, el digitalizador 3D Color Cyberware, cuyo funcionamiento, además de mucho más sencillo es mucho más completo. El sistema a utilizar es el siguiente: sobre una superficie giratoria se coloca el objeto a digitalizar; en ese momento un láser comienza a leer la forma, color y textura del objeto que, a continuación es reproducido en un modelo tridimensional de fidelidad muy apreciable en la pantalla de un ordenador, que más tarde, y gracias a los potentes paquetes de animación profesional puede ser manejado cómodamente.

Lo más asombroso es que no existen demasiadas limitaciones a tener en cuenta, ni en cuanto al tamaño ni en lo referente a la complejidad de los objetos que se quieran digitalizar, e incluso según nos revelaba Xavier Berenguer los componentes de Animática han digitalizados sus propias caras obteniendo sorprendentes resultados.

REALIDAD VIRTUAL

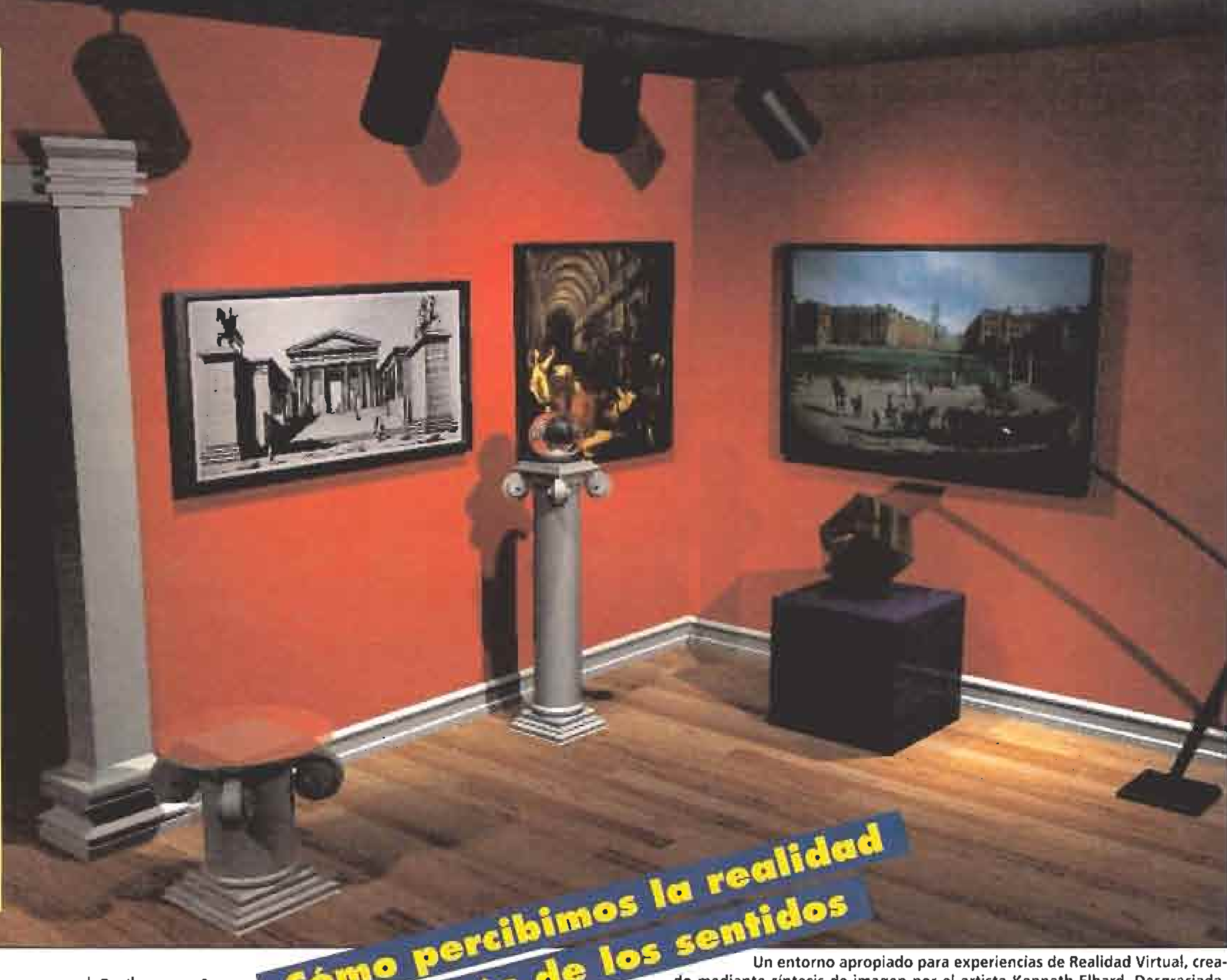
Cómo percibimos la realidad a través de los sentidos

Ernesto está sentado cómodamente en el salón de su casa. Tiene puesta una cinta con el sonido que grabó de unos loros en el zoo de la Casa de Campo de Madrid. Suenan también, de fondo, una cacatúa y tres periquitos.
Tiene encendido al máximo el radiador de la calefacción y el ventilador del techo de la sala de estar no para de dar vueltas. Encima de la mesa hay un gran plato medio vacío, con tres o cuatro gambas y un langostino al que le falta la cabeza.
Mientras sorbe pensativo el último resto de piña colada que queda en el vaso, mira de reojo al gigantesco poster de una isla paradisíaca que tiene en la pared, justo al lado de la puerta. Ernesto no lo sabe, pero acaba de descubrir la Realidad Virtual.

El cerebro no es nada sin los sentidos. No puede extraer conclusiones, con ayuda de la memoria, si no es teniendo en cuenta las sensaciones que recibe a través de los sentidos. Si hace un calor sofocante, sopla una suave brisa, se oyen pájaros tropicales, huele a marisco, sabe a piña colada y vemos dos gigantescas palmeras y un inmenso mar azul, no cabe ninguna duda de que estamos en el Caribe ¿o no? Claro que esta conclusión es válida sólo si previamente hemos estado en el Caribe, pero en cualquier caso las conclusiones extraídas por cada persona, aunque diferentes, son básicamente parecidas.

El ser humano es consciente de la realidad que lo rodea a través de los sentidos. La Realidad Virtual, tal y como la conocemos hoy día, consiste en interceptar o sustituir el estímulo que llega a nuestro cerebro, procedente del mundo real y a través de los sentidos para, con un mensaje inventado, generado por medios informáticos, convencer a la persona que se somete al experimento de que el mundo sintético que está percibiendo es el mundo real.

Lógicamente este efecto es



Un entorno apropiado para experiencias de Realidad Virtual, creado mediante síntesis de imagen por el artista Kenneth Elhard. Desgraciadamente, la potencia de los ordenadores actuales no es suficiente como para mover, en tiempo real y manteniendo la interactividad, escenas con esta riqueza de detalles. Los últimos avances técnicos, todavía en fase de experimentación, permitirán que los gráficos vectoriales simples que se utilizan actualmente sean muy pronto sustituidos por imágenes como ésta, con gran realismo e impactante colorido.

tanto más persuasivo cuanto más perfectos son los dispositivos (ordenadores) que empleamos para sintetizarlo. Así, es mejor el sonido estéreo que el mono, la imagen en movimiento antes que la estática, la tridimensional más apropiada que la de dos dimensiones, el color mejor que el blanco y negro, etc... En términos generales podríamos decir que son mejores los dispositivos que generan sensaciones más parecidas a la realidad misma.

Así pues, es preferible hablar de Realidad Virtual a nivel de conceptos o intenciones ya que en la medida en que los ordenadores son perfeccionados (y esto ocurre cada tres o cuatro días) cambia por completo la forma de abordar este interesantísimo reto tecnológico.

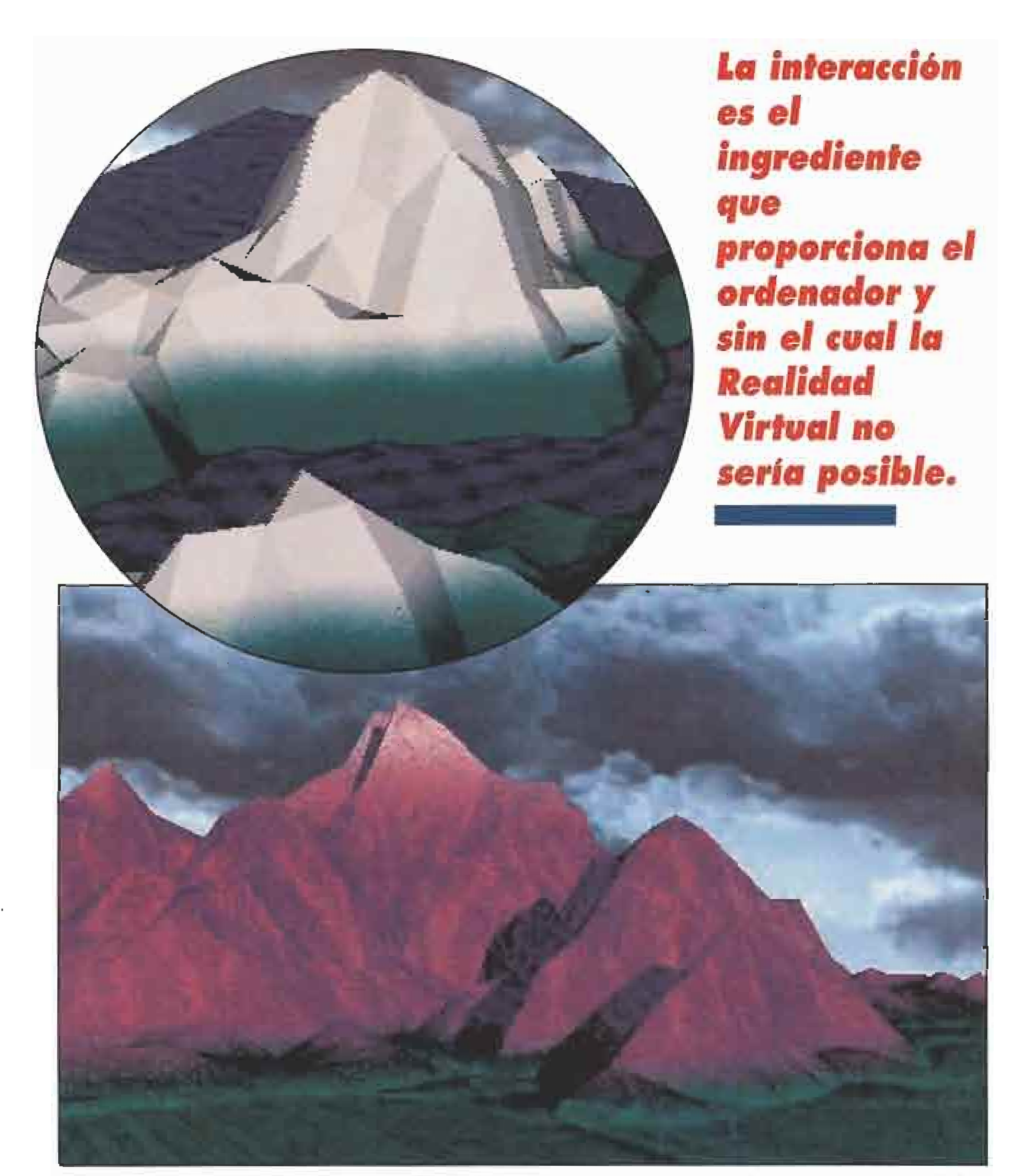
UN INGREDIENTE IMPRESCINDIBLE

Pero... ¿alguien se ha dado cuenta de que todo el rato estamos hablando de ordenadores? ¿es que no es posible sintetizar la realidad por otros métodos? Lamentablemente no. Hay un importante ingrediente en este cocido que sólo los ordenadores pueden añadir. Se llama "interactividad".

¡Ernesto....! ¡Ernesto....! ¿Estás todavía ahí? Parece que sí. Bien. ¿Qué pasará cuando la cinta de los periquitos se acabe y suene, procedente de la calle, el ruido del claxon de varias decenas de coches atascados en el semáforo de la esquina? Peor aún: ¿qué ocurrirá cuando nuestro querido Ernesto mire para el lado contrario de la habitación y descubra la tabla de planchar que dejó olvidada su mujer esta misma mañana?

La ilusión desaparece al instante. Necesitamos un mecanismo interactivo que muestre a Ernesto el cielo cuando mire hacia arriba y la tierra cuando lo haga hacia abajo, que disminuya el sonido de los periquitos cuando se aleje de ellos y lo aumente al acercarse. Este tipo de sutilezas sólo es posible si un ordenador, en tiempo real, puede detectar la posición exacta de Ernesto, hacia dónde está mirando, etc... y tomar decisiones instantáneas, en función de las cuales manejar una serie de dispositivos (vídeo, audio, etc...) que le permitan a Ernesto percibir una sensación de Realidad Virtual.

Con los sentidos físicos (que se propagan y perciben mediante leyes físicas) la cosa es sencilla. Estos tres sentidos, que son la vista, el oído y el tacto, tienen una serie de virtudes que los hacen especialmente apropiados para nuestras intenciones. La principal de ellas es la velocidad de propagación. Las vibraciones, los sonidos, y no digamos la luz, pueden llegar al espectador de forma instantánea. También desaparecen tan rápidamente como llegaron y sin dejar huella. Otra propiedad común a estos tres sentidos es que están basados en ondas, aunque de diferentes longitudes y frecuencias. Es para nosotros, relativamente fácil, generar y modular ondas con las tecnologías actualmente disponibles en el mercado.



En los paisajes virtuales las imágenes son generadas mediante algoritmos matemáticos, también llamados fractales, que imitan la parte aleatoria de la naturaleza. Sobre esta imágenes sintéticas producidas por fórmulas se genera colorido, sombra y textura con mayor o menor detalle, teniendo en cuenta que cuanto más calidad, más cantidad de información se genera y por tanto son requeridos ordenadores más potentes para manejarlas y dispositivos de mayor capacidad para almacenarlas.

La interacción es el ingrediente que proporciona el ordenador y sin el cual la Realidad Virtual no sería posible.

REALIDAD VIRTUAL EN NUESTRA PROPIA CASA

Las últimas noticias que nos llegan desde Estados Unidos indican que VPL está a punto de comercializar una serie de accesorios hardware/software que permitirán a todos los poseedores de un Macintosh Quadra 900 experimentar, en su propio hogar, con aplicaciones de Realidad Virtual. El coste del producto se anuncia próximo a los 58.000 dólares (unos seis millones de pesetas), lo que de momento no es nada asequible. Sin embargo, lo importante de esta noticia no es tanto el producto en sí como que se trata del primer paso para que la Realidad Virtual rompa el cerco profesional y las aplicaciones estrictamente experimentales, para pasar a integrarse en nuestra vida cotidiana como un elemento más de ocio y entrenenimiento.

La Realidad Virtual consiste en sustituir los estímulos que llegan al cerebro, procedentes del mundo real, por otros generados con medios informáticos.

LA VISTA ES LA QUE TRABAJA

La forma de comunicar la imagen ha cambiado mucho en los últimos 100 años, en los medios de comunicación y en los espectáculos colectivos. Primero se pasó de la imagen estática de las fotografías o proyecciones de diapositivas, a la imagen en movimiento gracias al cinematógrafo, puesto en funcionamiento por los hermanos Lumiere. Más tarde se le añade el color y la visión panorámica con el cinemascope y otros inventos parecidos. Ha habido también múltiples intentos de transmitir imagen en relieve, algunos más exitosos que otros. Los actuales experimentos basados en hologramas auguran un interesante futuro a la comunicación visual, si bien hay que reconocer que las dificultades tecnológicas son muy grandes a corto plazo.

ESTO ME SUENA...

El sonido es la sensación que, hoy por hoy, más fácilmente y con mayor calidad podemos sintetizar. Un buen equipo estereofónico puede reproducir sonidos con una calidad que ni el más experto puede distinguir de los sonidos reales. Con la incorporación de la Alta Fidelidad en los equipos de música y, más tarde de los sonidos estereofónicos, el nivel tecnológico alcanzado es muy similar a la capacidad de percepción del oído mismo. Los experimentos actuales no están buscando mejorar la calidad, si no el realismo, con efectos de eco variables según la acción se desarrolla en un interior o al aire libre, alteración del volumen según nos acercamos o alejamos de un personaje, etc...

LO SIENTO...

¿Y qué hay del tercer sentido físico? El primer intento con éxito de incorporar el tacto a los espectáculos de masas fue, aunque probablemente ni sus propios creadores se dieron cuenta de ello, el Sensurround. Podríamos definir el Sensurround como un avance tecnológico que nos dota de la capacidad de sentir el sonido. Analicemos alguna situación cotidiana. Por ejemplo el paso de tren. ¿Qué sensaciones físicas nos transmite el paso de un tren? Básicamente tres: lo vemos, podemos oírlo y lo más definitivo, la sensación de realidad que nos produce percibir sus vibraciones. Este es el ingrediente que falta cuando lo vemos en casa por la televisión.

Lo mismo pasa con las explosiones. Además de la fuerte detonación, cualquier explosión, por muy pequeña que sea, produce también una onda expansiva que captamos como vibración a través del sentido del tacto. Por eso las explosiones de cine no nos parecen reales.

Puesto que el oído humano, en el mejor de los casos, sólo percibe en forma de sonidos vibraciones comprendidas entre 20 y 20.000 hertzios, los equipos de más alta fidelidad se esfuerzan en potenciar la calidad del sonido que se produce en esta banda de frecuencias. Por

encima de 20.000 se encuentran los ultrasonidos que de momento, al ser imperceptibles, sólo nos valen para señales de control en mandos a distancia, etc... pero ¿qué pasa con los infrasonidos? Estos "sonidos" (no deberían llamarse así porque no se oyen) pueden percibirse a través del sentido del tacto. Se trata de vibraciones por debajo de los 20 hertzios y que normalmente son generadas simultáneamente a los verdaderos sonidos. Por ejemplo, un camión o una batería generan, además de sonidos, subsonidos, que son los que realmente nos hacen "vibrar" en el más exacto sentido de la palabra. Cualquier dispositivo capaz de registrar subsonidos y luego reproducirlos adecuadamente, será útil para crear el famoso efecto Sensurround.

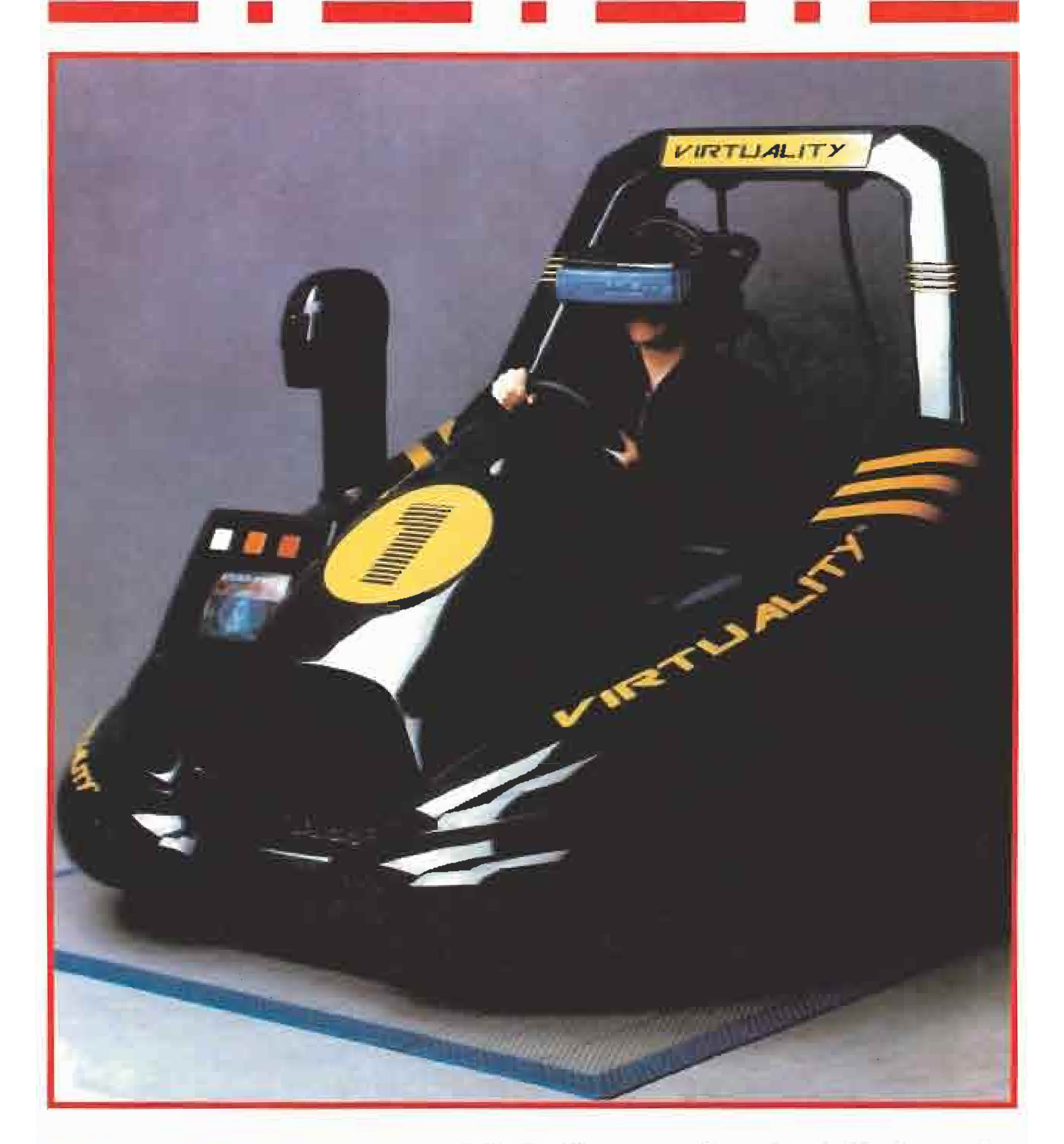
Actualmente se están ensayando nuevos sistemas para potenciar la intervención del tacto en los sistemas de Realidad Virtual. Un ejemplo de ello puede ser el cine instalado en el Pabellón de España de la Expo 92. En un pequeño local con 160 asientos, el espectador puede observar una película en pantalla de 180 grados (una semiesfera). Al mismo tiempo que ve y oye, los asientos se inclinan en diversos ángulos y con distinta velocidad para hacer sentir al espectador desde el balanceo de una barca en la bahía de San Sebastián, hasta un paseo a caballo, pasando por un sobrecogedor vuelo rasante en lo alto del Naranjo de Bulnes. Otra forma más avanzada de este mismo sistema (aunque de utilización individual) permite un cierto grado de "interactividad" de forma que no sólo el asiento refleja los movimientos que se ven en pantalla sino que la pantalla refleja los movimientos que se producen en el asiento. Un ejemplo claro sería que se viese una carrera de motos y cuando el espectador se inclina para alguno de los lados, la pantalla lo hace también para adecuarse a su punto de vista.

LOS SENTIDOS QUÍMICOS

Por el contrario, los sentidos químicos (gusto y olfato) son poco adecuados para nuestras pretensiones y no han dado más que problemas es los muy diversos intentos que se han hecho para utilizarlos en aplicaciones de Realidad Virtual.

Hay varias diferencias pero la más notable es la gran inercia de estos sentidos, que se hace notar tanto en la percepción como en el tiempo en que se experimenta cualquier sensación olfativa o de sabor.

Los olores se propagan muy lentamente. Al menos si se los compara con la velocidad de la luz o el sonido. Desde que se produce un olor hasta que es detectado pueden pasar segundos e incluso minutos. Al mismo tiempo, cuando desaparece el agente causante, el olor permanece. También pasa con el sabor, que para colmo, es más o menos rápido en función del tipo de glándulas que lo detectan. Los órganos de sabor son muy simples y altamente especializados. Las papilas gustativas sólo distinguen sabores básicos como dulce, amargo, salado, ácido, picante, etc. Esta primera sensación se percibe rápidamente pero sólo cuando la saliva comienza a disolver el alimento y parte de esta sustancia llega al olfato a través de la faringe es cuando identificamos lo que estamos comiendo. Sin olor no hay sabor, y es por esto que cuando estamos constipados las cosas no nos saben a nada y también es la explicación de porqué los niños pequeños se pinzan la nariz cuando toman un jarabe que no les gusta.



La Realidad Virtual está acercándose cada vez más al mundo del videojuego y haciéndose accesible a todo el mundo. La prueba de ello es el revolucionario sistema Virtuality. Éste ha sido concebido como una máquina recreativa compuesta por una base donde sentarse y un casco que nos proporciona visión estereoscópica y sonido cuadrafónico. Virtuality puede contener tres juegos diferentes y el jugador es quien elige en cuál de ellos quiere participar. Si vives en Madrid puedes darte un paseo por el centro comercial La Vaguada donde en los salones New Park existe un aparato Virtuality con un programa integrado de nombre «Exorex». Jugar con una máquina así es una experiencia, -de la que os hablaremos con detalle en otra ocasión-, que realmente merece la pena.

Virtuality fue creado por Waldern Industries y llevó primero el nombre de Cyberstudio; tras algún que otro avatar técnico se llegó a la realización de un primer prototipo cuyo descendiente directo es esta potente máquina de videojuegos. Ya se están diseñando nuevos programas para Virtuality e incluso la competencia está preparando otros aparatos diferentes pero de similares características.

Dicen que cuando juegas con un ordenador te conviertes, en tu fuero interno, en el personaje que manejas. La Realidad Virtual es una sensación mucho más profunda, difícil de explicar. Una nueva dimensión se abre ante nosotros y en ella, de momento, no parecen existir límites.

SUBJETIVO Y OBJETIVO

Otro grave problema es el alto grado de subjetivismo asociado a estos sentidos. A unas personas les atraen o parecen agradables determinados sabores u olores que a otras les repugnan. Algunos olores o sabores son tan desagradables que pueden llegar a ser repulsivos. ¿Alguien se imagina una experiencia de Realidad Virtual donde aparezca un cadáver con su correspondiente olor? Otro problema, que se haría más evidente en el caso de experiencias colectivas (cines o espectáculos de masas), podría ser el escaso grado de colectividad de estos sentidos (en un lugar de la sala pueden oler o gustar y en otro, un poco más distante, no se dan cuenta de nada).

Los sentido químicos son menos objetivos que los físicos. Dependen de los apetitos, del estado de ánimo y de los gustos personales. Por ejemplo, el olor/sabor a pollo frito o a pastel pueden ser agradable o no dependiendo de si hace tiempo que no comemos o nos hemos dado un atracón antes de entrar en el cine.

Además estos sentidos son complementarios, y como tales, incompletos en sí mismo. Por mucho que nos huela a quemado, hasta que no vemos las llamas o el humo no salimos corriendo.

Se apoyan fuertemente en el resto de la información que nos llega por otros sentidos. Por ejemplo, es dificilísimo identificar el sabor del caviar si no se está, simultáneamente, viendo las bolitas negras. Otro ejemplo de esta asociación: el olor a queso de roquefort puede llegar a ser sugerente si vemos una imagen de un banquete en un buen restaurante francés, pero, ¿qué pasará si el bendito olor se acompaña con la imagen de unos zapatos viejos?

Una experiencia pionera en este campo fue la proyección de la película «Poliester» protagonizada por Divine. Junto con la entrada se incluía una tarjeta con grandes círculos numerados. Estos círculo no eran más que gotas de diferentes perfumes y olores concentrados, todos ellos recubiertos por una resina aislante que impedía su evaporación. En determinados momentos de la película un pequeño número se mostraba en la pantalla para indicarnos que en esa situación, se producía un olor. El espectador no tenía más que rascar con la uña sobre el círculo pertinente para arrancar parte de la resina protectora y liberar al ambiente una pequeña dosis de olor que era inmediatamente percibida. Cuando llegaba la siguiente indicación de olor normalmente

había transcurrido suficiente tiempo para que se evaporase el anterior. Es una pena que este evento vanguardista no se completara con caramelos de diferentes sabores, pero todo llegará.

Otro experimento similar que tuvimos ocasión de analizar tuvo lugar en el Museo de la Ciencia y la Tecnología de París, en unas instalaciones propiciadas por la firma de cosméticos Palmolive y que tenían el pintoresco nombre de Odorama. En una pequeña sala con no más de 20 espectadores, tenía lugar la proyección de una película con imagen, sonido y olor.

Cada vez que se consideraba conveniente el concurso de algún olor, una batería de sprays expulsaban la sustancia al aire. Cuando el olor se consideraba innecesario, se extraía mediante aspiración.

GATO ENCERRADO

Realmente no hay forma de hacer desaparecer un olor ya que se trata de partículas químicas que flotan en el aire y que se depositan, en mayor o menor cantidad, sobre las papilas olfativas.

La manera más eficaz hasta ahora puesta en práctica consiste en hacer uso de potentísimos extractores de humo que absorben las partículas olorosas de un determinado recinto, al mismo tiempo que por otras tuberías se inyecta en la sala el siguiente olor. Es decir, se tapa un olor con el siguiente, aunque en ocasiones se deja descansar al espectador durante unos minutos.

Lo malo de esto es que hay olores que son desagradables en sí mismos y pueden ser tan pertinaces que acaben con el resto del mensaje. Por ejemplo, había una escena donde salía un gato. Realmente olía a gato y casi todos los espectadores hicieron gesto de taparse las narices. Nadie quería soportar, ni por unos segundos, el fuerte olor. Lo peor de todo fue que cuando el gato se marchó se dejó el olor y ya todo nos olía a gato. Hasta la rosa que salía en el fundido del final, sobreimpresa con la palabra fin, olía a gato.

En fin, esto no es más que un repaso superficial por el mundo de los sentidos que esperamos haya contribuido a aclarar un poco su funcionamiento. Hemos hecho hincapié sobre los sentidos químicos porque son sin duda los más desconocidos y suponemos que de esta forma se puede comprender más exactamente en que se basa la Realidad Virtual. En próximos números volveremos sobre este apasionante tema.

D.G.

V.P.L, LAS SIGLAS DE LA REALIDAD VIRTUAL

Cuando Jaron Lanier y Jean-Jacques Grimaud crearon en 1985 la V.P.L. Research, Inc, sabían perfectamente que en muy poco tiempo se iban a hacer con un campo en el que muchas compañías sueñan entrar. Sus 35 empleados son los encargados de realizar los tres productos estrella de la firma, gracias a los que consiguen la llamada Realidad Virtual. Estos son: el «DataGlobe», un guante compuesto de sensores informáticos para poder palpar los objetos virtuales; el «Eye Phone», un casco con visor opaco compuesto de dos pantallas de cristal líquido y con un campo de visión de 100 grados; y el «AudioSphere», un sistema de reproducción sonora que completa la sensación de Realidad Virtual.

Desde su fundación, la V.P.L. Research ,Inc, ha trabajado con la NASA, con la compañía de ordenadores Apple y con distintas universidades americanas, todas ellas interesadas en los avances técnicos de la Realidad Virtual.

DATAGLOBE» PARA EL TACTO



Tocar es casi lo más real que tiene el ser humano. "Pellízcame para saber que no estoy soñando", es una frase que todos hemos dicho alguna vez, generalmente cuando lo estamos pasando bien. De ahí la importancia de que en la Realidad Virtual exista "algo" que recree a la perfección el sentido del tacto, o, como parece que ocurre en este mundo, que nos dé la sensación de recrearlo.

Por eso siempre que probemos a experimentar la Realidad Virtual, debemos enfundarnos en nuestras manos un guante, o dos, para poder tocar aquello que imaginamos tocar. Pero el guante tiene que ser algo especial, tiene que ser un «DataGlove», una creación de V.P.L. Research, Inc. Este consiste en una serie de sensores de fibra óptica, colocados en cada uno de los puntos principales de esa prenda, realizada en lycra, conectados a un pupitre de control. Gracias al mismo podemos tocar los objetos sintéticos que almacena la memoria del ordenador. Sus aplicaciones son muy variadas, desde la robótica y la telemanipulación, hasta la biomedicina, pasando por los campos de animación y simulación, así como su utilización para experimentar en el mundo del lenguaje por signos.

Programar este increíble guante no es muy difícil y menos aún ajustarlo a nuestras especificaciones. Del mismo modo resulta fácil conectarlo a distintos tipos de ordenadores, con la sola utilización de las salidas RS232 y RS422. Mediante un sistema dual de sincronización, es posible trabajar con dos guantes, para aumentar nuestras posibilidades de actuación. Su resolución angular es de un grado y la libertad de movimientos que nos permite es muy variada tanto en orientación como en actitud de ejecución. «DataGlobe» nos permite, en definitiva, meter la mano en un terreno hasta ahora prohibido, o por lo menos, irreal. Y tocar lo que sólo veíamos o programábamos.

IMÁGENES EN RELIEVE PARA LA VISTA



La realidad, ya sea real –valga la redundancia– o virtual, tiene que ser vista. De poco nos sirve poder tocar algo u oir un sonido si no vemos el mundo que nos rodea. La esencia de la Realidad Virtual es poder observar ese mundo imaginario que nos presenta y que nos envuelve. Por esta razón, es fundamental el contar con un mecanismo que nos permita contemplar las imágenes que guarda un ordenador.

El «EyePhone», otro invento de la V.P.L, cumple esta misión. Se trata de un casco, muy similar al que utilizan los ciclistas en las etapas de largo recorrido, con un visor que cubre por completo la visión del usuario y que es opaco, con el objetivo de que sólo sean visibles las imágenes tridimensionales y no el ambiente físico que nos envuelve. Cada ojo cuenta con una doble pantalla de cristal líquido, que contiene más de ocho mil pixels de color. Pero lo realmente espectacular de este «EyePhone» es que su campo de visión es del 100 por ciento, sin que ningún objeto quede fuera de los límites de nuestros ojos. Lo podemos ver todo con un simple giro de cabeza.

SONIDO ESTÉREO PARA EL OÍDO



La compañía V.P.L. terminó de completar su equipo de Realidad Virtual con el «AudioSphere». Se trata de un software y de tres hardwares principales, que, conectados a los cascos del «EyePhone», ofrecen un sonido tridimensional, perfectamente equiparable al sonido real. Gracias al mismo, la Realidad Virtual que tocamos y vemos adquiere mayor dimensión. Pero su utilización no se centra solamente en el campo de la Realidad Virtual, sino que puede aplicarse al mundo del cine, la radio y de los anuncios.

La RAM del «AudioSphere» tiene una capacidad de 2M bytes, expandible a 8, y su disco duro es de 40 megas.

F.J.G.







El «EyePhone» y el «DataGlobe» nos introducen de lleno en el mundo de la Realidad Virtual. La compañía V.P.L. ha materializado un deseo que muchos llevábamos bastante tiempo esperando. Un simple guante y un sencillo visor opaco recrean un universo de fantasía fabricado en la realidad de unos laboratorios americanos. Los sueños serán vistos, oídos y "palpados".

ORGÁNICO, BIÓNICO, FANTÁSTICO

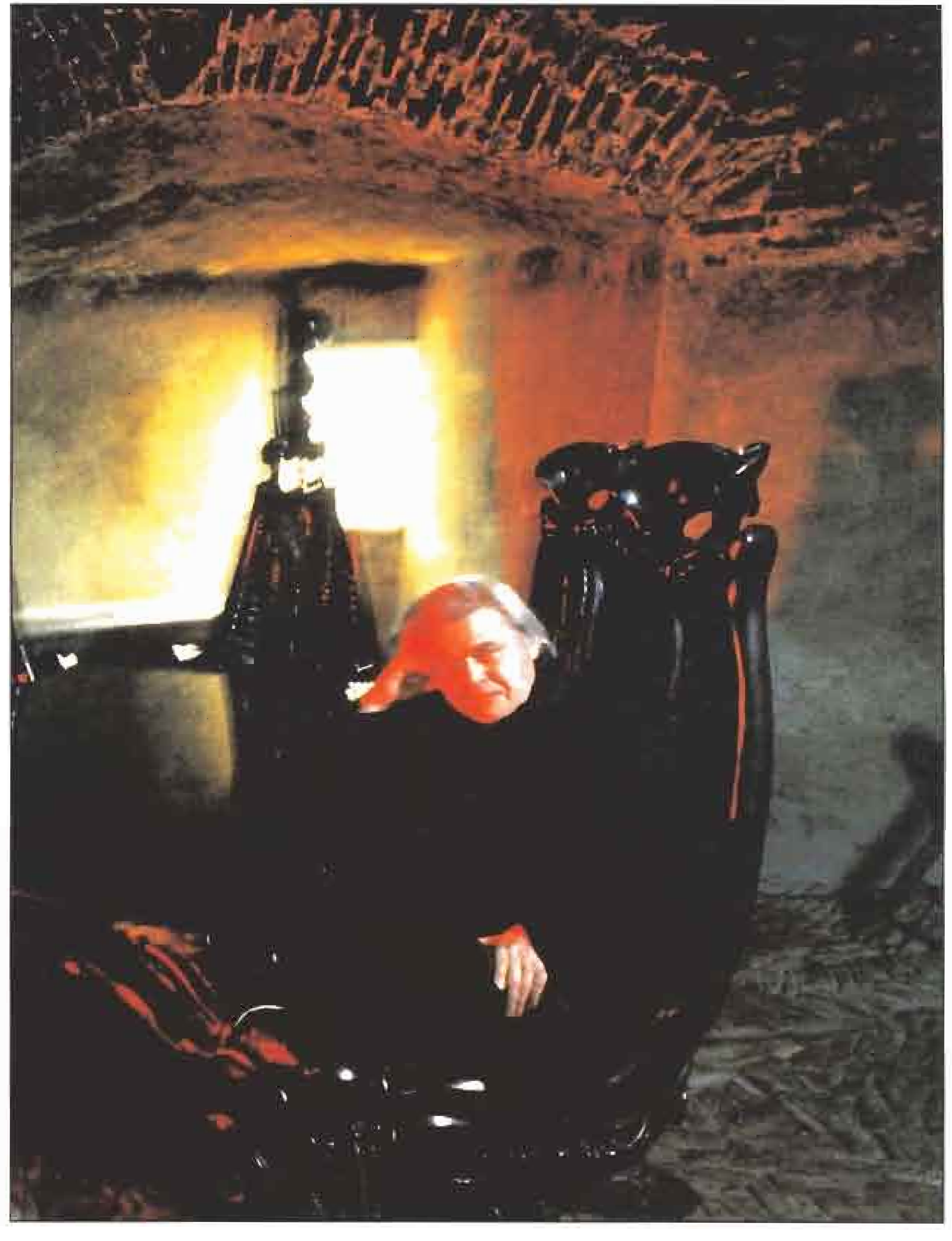
HABLAMOS CON EL INVENTOR DE LA CIENCIA FICCIÓN





Es una experiencia realmente fuerte entrar en la casa de Giger, sobre todo si se viene del cercano y moderno aeropuerto de Zurich. Calaveras en el recibidor, figuras cornudas que sirven de perchero, armarios con forma de ataúd... Cuando amablemente me invita a tomar asiento en una de sus sillas orgánicas es cuando me doy cuenta de la inquietante presencia de una cabeza de jíbaro disecada que preside la mesa, justo encima de una lápida blanca en la que está grabada la estrella de David con trazos de oro. Al notar mi asombro, Giger sonríe tranquilizador mientras me dice: *"Es más pequeña de lo normal porque es de un niño..."*

No se trata, como pudiera parecer, del prólogo de una película de terror. La conversación que transcribo a continuación tiene lugar en el mundo real, un soleado día de la primavera suiza, en la casa de H.R. Giger, el más ingenioso talento con que cuenta hoy día la ciencia ficción. Nos acompaña Patric Ketchum, director de CyberDreams, -la productora de programas de ordenador que en estos momentos ultima el desarrollo de «Dark Seed» con la intervención de Giger-, así como Ignacio Osuna, de DroSoft, la compañía distribuidora en España de los productos CyberDreams.

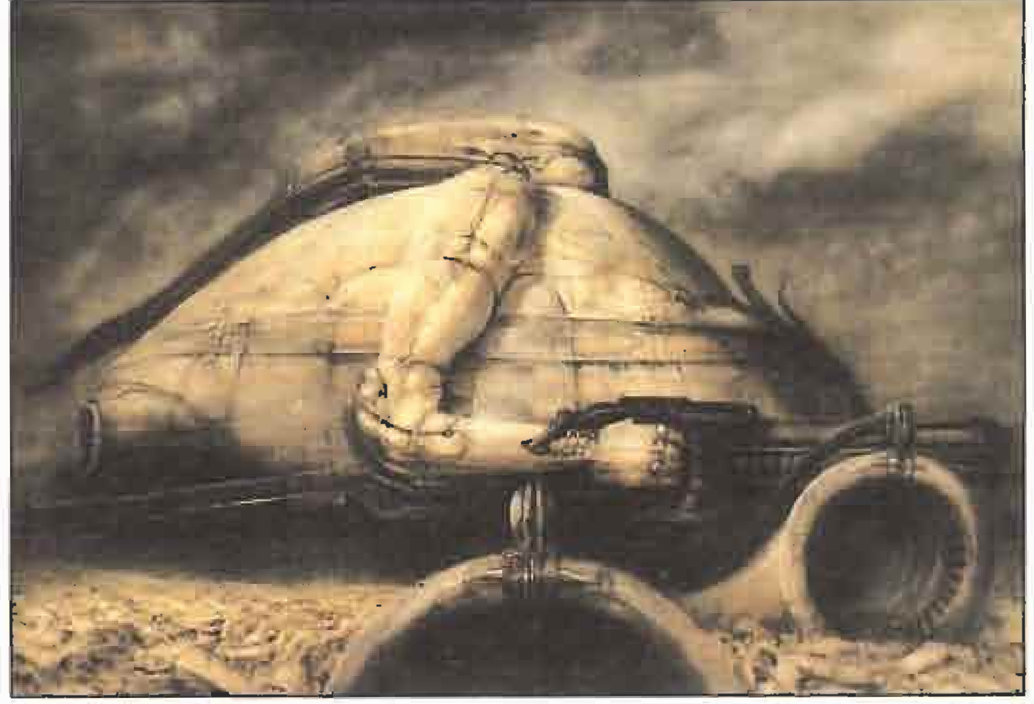


H.R.GIGER
UN CREADOR TOTAL

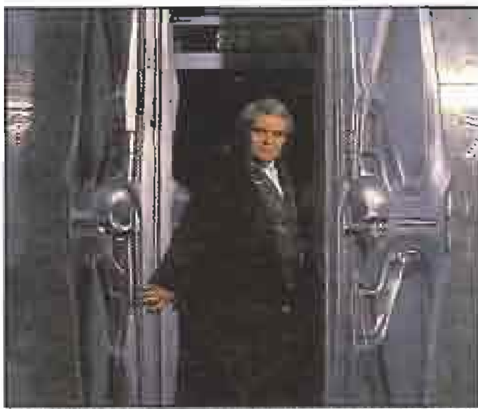
Puede que aún sea pronto para decir que H.R.Giger es un genio de nuestro siglo. ¡Cuántas veces se ha utilizado este término para magnificar a los artistas de nuestra era, y cuántas veces se ha errado en su utilización! Si tuviéramos que definir de alguna manera a este gran artista suizo, emplearíamos la palabra creador. Pero no creador a secas, añadiríamos creador total. Y como todos los creadores totales, Giger levanta su cabeza, mira a su alrededor y crea con la misma facilidad con que uno bebe un vaso de agua. Ha sido el primero en todos los campos en los que ha actuado. El primero en arriesgarse y el primero en salir vencedor. Su obra es su filosofía de vida y su razón de existir. Crea empujado por una extraña mezcla de necesidad, pasión, ansiedad y rebeldía. Sus sueños son realidad y su realidad son sueños.

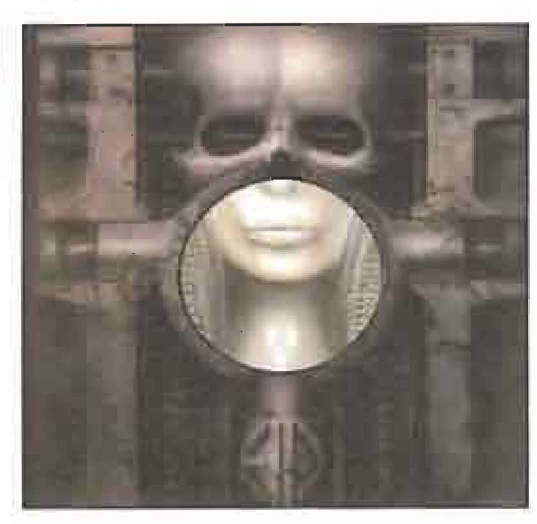
Hoy, cuando todo es diseño, olvidamos que también existen creadores. H.R.Giger ha creado, que no diseñado, moda, muebles, vasos, relojes, posters, edificios, esculturas, murales, dibujos, portadas de discos, decorados teatrales, criaturas cinematográficas, hologramas, pabellones, etc. A finales de los 60 fue el primer artista en hacer posters, cuyos temas iban desde los hippies hasta San Francisco, pasando por su ciudad natal; los bares que realizó en Japón y Suiza revolucionaron el concepto de la estética de interiorismo; los edificios que construyó en Nueva York replantearon el sistema arquitectónico; sus dibujos dieron un giro completo al concepto de ciencia ficción; sus portadas de discos obligaron a los responsables de las compañías discográficas a pensar en una nueva era en lo que a presentación de álbumes se refiere; sus monstruos cinematográficos dejaron en ridículo a todas las criaturas que anteriormente se habían paseado por una pantalla de cine. Y en estos términos podíamos estar hablando de H.R.Giger horas y horas.

¿Qué creador no ha sido acusado de pervertido por sus visionarias pinturas, como le ocurrió en Estados Unidos?, ¿qué artista no ha compartido sus sueños con otros grandes genios, como le ocurrió cuando conoció a Dalí?, ¿qué inventor no ha renegado de su creaciones cuando las ve reflejadas en una película, como le ocurrió en «Alien» «Poltergeist II» o «Captain Eo»?, ¿qué dibujante no ha arriesgado su reputación, enfrentándose a sus colegas, como le ocurrió al dibujar el logotipo del 25 aniversario de "Los Angeles del Infierno"? Y, por último, ¿qué creador total no es un bohemio íntegro, un loco cuerdo, un ser marginal y oscuro, un antimaterialista, un visionario eternamente plagiado, etc, como le ocurre a H.R.Giger? Ahora ha abierto las puertas de su mundo a los videojuegos. ¿Estarán preparados éstos para la revolución que les viene encima? ■

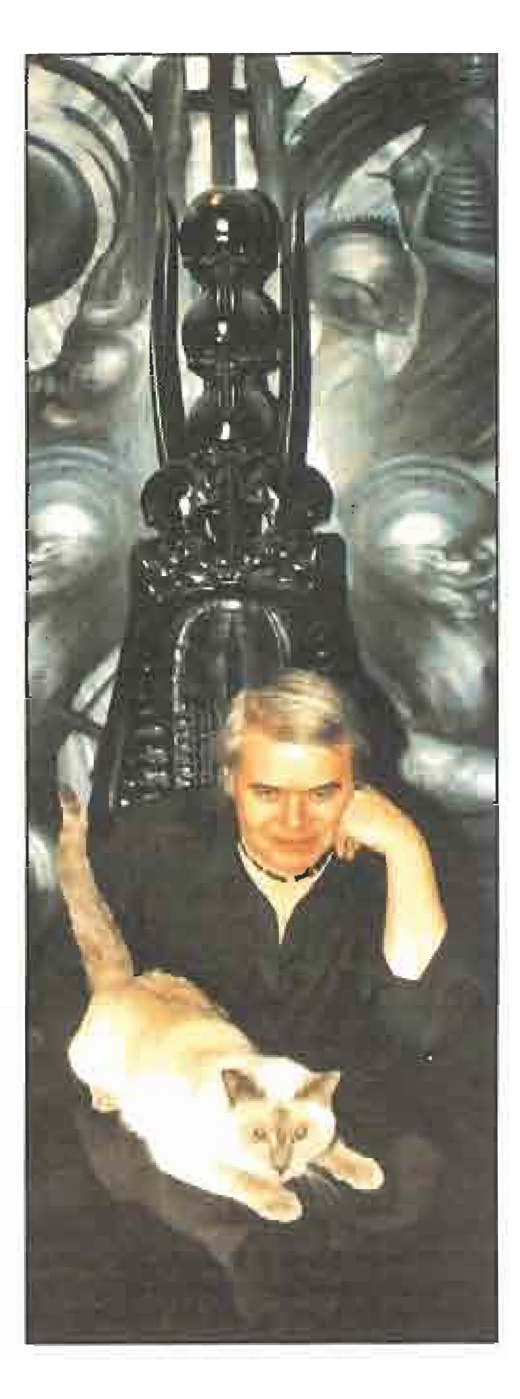


Cientos de diseños fueron creados por Giger para la película «Dune» de Jodorowsky. Cuando Dino de Laurentis se hizo cargo de la producción, decidió que David Lynch sería un director más comercial. Con el despido de Jodorowsky vino el de Giger y los dibujos nunca fueron utilizados.





Arriba: Giger a la entrada del bar de Chur (Suiza). Derecha: La famosa portada creada para el grupo de rock Emerson, Lake & Palmer.



Hablar de Giger como inventor de la Ciencia Ficción no es del todo exacto. Lo correcto sería decir que la ha *redefinido*. A partir de la edición, en el año 74 del libro *Necronomicon* y más concretamente, de la creación en el 79 del personaje de «Alien», para la película del mismo nombre realizada por Ridley Scott (muy de moda últimamente por películas como «Thelma y Louise» o «Colón»), puede hablarse del *antes* y el *después* de Giger.

Copiado hasta la saciedad por todos aquellos creadores, dibujantes, directores de cine y cuantos han querido hacer creíble su obra, Giger se muestra satisfecho de haber marcado las directrices de un género y haber conseguido que cualquiera de las películas de ciencia ficción anteriores a su influencia, no es que hayan quedado desfasadas, dejado de sorprender o impresionar, es que simplemente mueven a la risa.

De personalidad bohemia, no concede ninguna importancia al dinero y vive de forma austera. Incluso ahora está a dieta y sencillamente no come. Bueno, sí, una manzana. Lleva 22 años viviendo en la misma casa y con la misma decoración, a la que incorpora nuevos elementos de forma paulatina y habla del tiempo como si no existiera. Su macabra imaginación no tiene parangón en el mundo del diseño. Su propia figura, con aspecto de Nosferatu –siempre viste de riguroso negro que contrasta con sus blancos cabellos– parece uno de sus diseños y quedé realmente impresionado cuando en un momento de pausa, durante la entrevista, dejó los ojos completamente en blanco.

Giger no es solamente un artista comprometido con la ciencia ficción, es su única forma de expresión y vida: eso es lo que le convierte en el número uno.

Ha diseñado parte del pabellón suizo de la Expo 92 de Sevilla, con una gran fuente central repleta de "Armbinders" (personajes de su creación que sólo tienen brazos y piernas conectados entre sí, sin cabeza ni tronco). En estos momentos está preparando guiones para una película sobre estas curiosas criaturas, que al mismo tiempo piensa publicar en forma de comics.

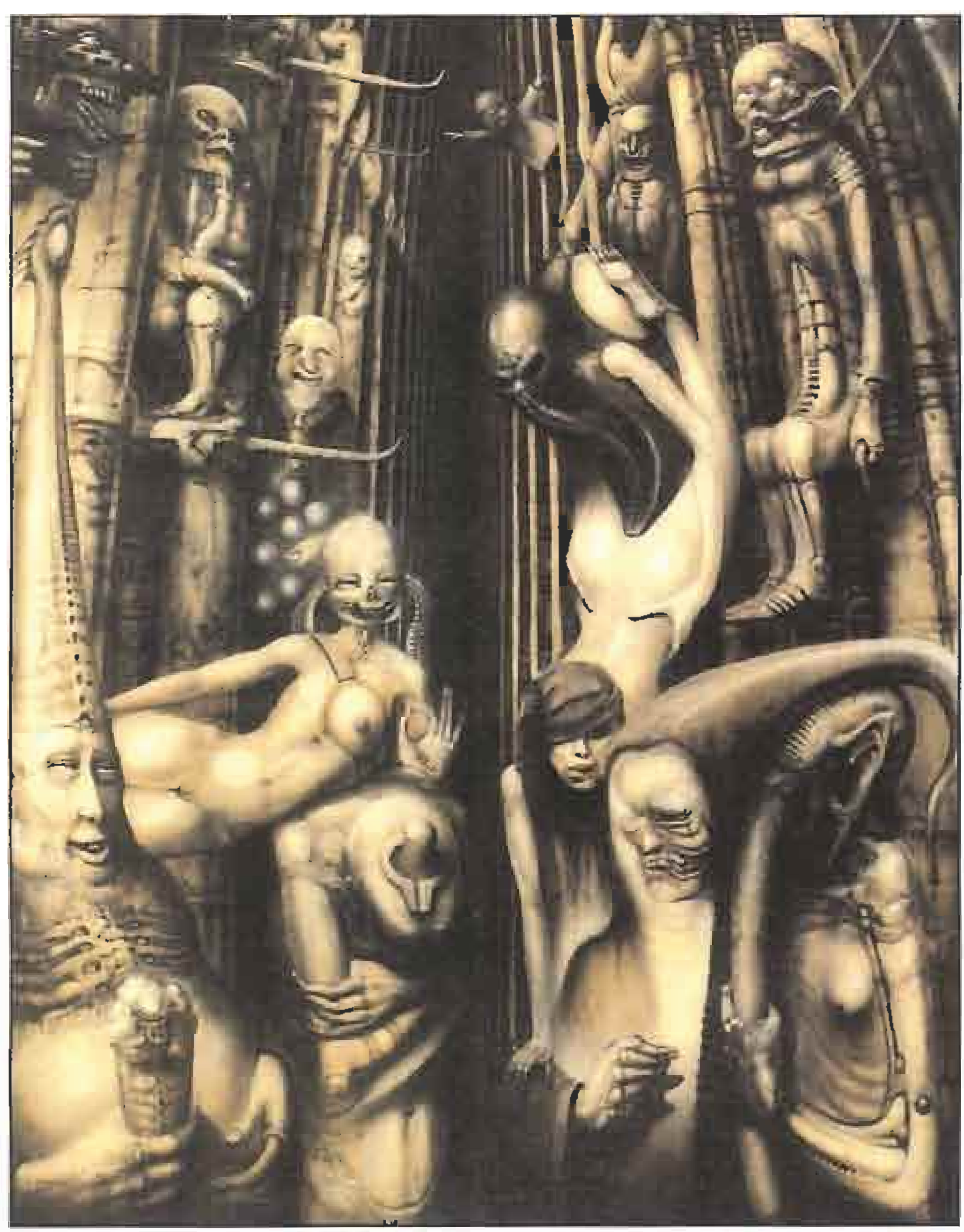
Su casa entera es como una galería de exhibición permanente de sus diseños. Desde los vasos de la cocina donde nos sirvió el agua mineral –¡ojalá hubiese podido quedarme con uno!– hasta los armarios roperos con forma de siniestros ataúdes.

La personalidad de Giger, amable y sencilla, contrasta con su entorno, que podríamos definir como una galería de exhibición de sus macabros diseños.

Pese a todo, la personalidad de Giger contrasta notablemente con su entorno. Me pareció un hombre hasta cierto punto sencillo, extremadamente amable y educado en sus formas, atormentado en su interior y lleno de ideas que trata de expresar de forma simultánea en una especie de ceremonia de la confusión que obliga necesariamente a una labor de síntesis y reorganización a la hora de transcribir esta entrevista.

Giger tiene fama de solitario y misántropo. Alguien me había comentado también que incluso tenía alrededor de la casa una valla eléctrica para evitar la presencia de intrusos. Me habían advertido que no siempre se deja fotografiar. Su entorno sí, está muy orgulloso de él y se le nota. No importa de que lugar de la casa, se pueden tomar fotos de todo el mundo que lo rodea pero, eso sí, nunca de los nuevos diseños y proyectos, como por ejemplo los increíbles bocetos de «Alien III», que se estrenará próximamente, los cuales terminantemente nos prohibió reproducir (ni siquiera describir) para evitar cualquier problema con la Twenthy Century Fox. Es muy susceptible en este aspecto pues ha tenido experiencias de plagios muy desagradables. No todo el mundo valora la importancia del diseñador. Hay quien sencillamente copia la inspiración o los diseños de otro. Es muy presumido y le gusta firmar autógrafos aunque no creo que sea así siempre. Se le nota también un poco hastiado de la prensa porque piensa que ha sido maltratado e incomprendido (se le acusó incluso de pornográfico por la prensa sensacionalista).

Su mascota es un presumido gato siamés que se llama "Muggi" y nos comentó Giger


A.Crowley (La Bestia 666), 1975. El diablo, la iglesia, el sexo y la muerte son constantes en toda su obra.


«Paisaje XXVIII», de 1974, forma parte de una larga y macabra serie de ilustraciones con figuras infantiles.


Giger supervisando los gráficos de «Dark Seed».

que cuando ve llegar a algún fotógrafo, corre siempre a situarse en primer plano.

Se muestra muy exigente con la calidad de reproducción de sus trabajos de los que suele conservar los originales o venderlos a museos. Incluso hay un museo de la ciencia ficción para el que ha diseñado la denominada Sala Giger con grandes baldosas de aluminio grabado y pulimentado en el suelo y claraboyas de poliester, con formas orgánicas en el techo.

Es difícil imaginar el mundo Giger, pues no solamente se transmite visualmente. Su entorno hay que percibirlo con todos los sentidos. El tacto de su obra (muebles, paredes y texturas), el olor peculiar (receptáculos para incienso de la India o el Tíbet y otros muchos artilugios como un rosario de oración traído de Nepal y construido con cuentas de huesos humanos), calaveras ornamentadas con incrustaciones de plata, dos o tres esqueletos completos aparcados en cualquier rincón de la casa en espera de ser integrados en algunas de sus obras donde se mezcla lo sexual con lo macabro, lo orgánico con lo cibernético.

Amigo personal de Dalí, admirador de Gaudí a quien reconoce como uno de sus maestros de inspiración, de Deborah Harris, de los Doors, de Emerson Lake y Palmer, etc....

En estos días se divierte creando enormes relojes de pulsera que sólo pueden colgarse en la pared. Son diseños únicos, hechos a mano por el propio Giger (montando las distintas partes que lo componen, dibujos, hologramas, etc...). Poseer uno de estos relojes es sólo cuestión de un millón de pesetas, lo cual es una miseria si se compara con los 30 millones que cuestan la mesa y las seis sillas de la colección Harkonnen (cuando acabó el diseño de las sillas Harkonnen se dio cuenta de que no podían ser comercializadas por su desorbitado precio: moldes de inyección de plásticos, etc.)

Colaborador en los 70 del más famoso investigador de las consecuencias del L.S.D. sobre la mente humana, Giger está también muy sensibilizado con los problemas sociales y gusta de colaborar en favor de las causas perdidas, como lo demuestra el hecho de haber elaborado una serie de ilustraciones donde se compara los campos de concentración de Auschwitz con el parque de Zurich donde se encuentran confinados los drogadictos de la ciudad (Este parque está cerrado al público y allí la policía no interviene para nada. Las autoridades locales piensan que es mejor que estén reunidos y controlados en un sólo lugar y no dispersos por todo Zurich). Giger se refiere a ambos lugares como "Suffering Places" (lugares de sufrimiento) aunque, en opinión de Patric Ketchum, estos dos entornos (Auschwitz y el Parque) difieren notablemente porque en el primer caso el confinamiento es obligado mientras que en el segundo es voluntario.

Otro caso curioso es el diseño, por parte de Giger del cartel que conmemora el 25 aniversario de la fundación de los "Angeles del Infierno" (la famosa agrupación de rockeros/motoristas/guardaespaldas). A menudo su arte es comprometido, como en los carteles contra la Bomba Atómica en el 63.

Sus realizaciones en el terreno de la arquitectura van desde varios bares en todo el mundo (Japón, Suiza, etc...) hasta diseños de edificios en Nueva York. Se le ve particularmente satisfecho por el Café Giger en Chur (Suiza), su ciudad natal, en las cercanías de Zurich, del cual ha diseñado desde el mobiliario hasta los recipientes para servir el café (no sé si atreverme a llamarles tazas), pasando por la carta del menú (de nuevo con "Armbinders"). Por cierto que tiene no se que lío porque se llama Café Giger, exactamente igual que una marca de café en grano que ya existia en Suiza.

Háblenos un poco de sus nuevas criaturas, los "Armbinders". ¿Qué son los "Armbinders"?

Son individuos con brazos y piernas únicamente. No tienen tronco ni cabeza. Tampoco sexo, aunque están dotados de sensores en la palma de la mano y de los pies, por donde pueden ser estimulados. Cada criatura es complementaria en sí misma. Si tiene un pie izquierdo, irá unida a un brazo derecho, y viceversa. A menudo utilizan un sombrero metálico (estilo GoldFinger) que arrojan para desmembrar a los humanos y generar, con los brazos y piernas obtenidos, nuevos individuos/adeptos.

Giger, amigo personal de Dalí, Deborah Harris, Los Doors y Emerson Lake & Palmer, admira al universal Gaudí y le reconoce como uno de sus maestros.

(Giger se levanta de su silla y señala una secuencia de cómic que está clavada en la pared y donde se ve como un "Armbinder" arranca los brazos y piernas a un señor/humano que está leyendo el periódico. Al final hay dos "Armbinders").

Aquí puede verse como se reproducen los "Armbinders" (sonríe divertido). *He creado pequeños episodios, incluso preparó el guión de una película. Tienen diferentes historias pero la más importante es la historia de San Gotardo. Está inspirada en Gotardo, un personaje suizo que durante la Segunda Guerra Mundial cooperó con Hitler transportando todas las armas para los nazis hasta Italia y esta fue la razón por la que Hitler no invadió/capturó Suiza.*

Esta ilustración (me señala un dibujo del cómic El Misterio de San Gotardo donde pueden verse gran cantidad de camiones que apenas pueden circular por una estrecha carretera) *está inspirada en el problema que existe actualmente con los coches. Como sabrás, ahora tienen un gran problema porque no pueden construirse enormes camiones de gran tonelaje debido a que no pueden moverse al ser la calles y carreteras demasiado pequeñas para ellos* (se ríe como dando por hecho que les está bien empleado).

Los gobiernos pretenden enviar las grandes mercancías por tren e incluso existe ya un proyecto denominado Net que involucra a toda la comunidad europea, aunque Suiza no está (sonríe). *Por una parte quieren integrarse pensando en las ventajas pero luego desisten al sopesar los inconvenientes. Es la forma de ser del suizo respecto a las fronteras. Piensa que está bien que las fronteras estén abiertas pero hay demasiada gente alrededor de Suiza y la mayoría, muy pobres* (sonrisa irónica).

Sin embargo, también en los EE.UU. he visto comportamientos similares. Yo mismo he tenido problemas en la aduana. Cuando fui una de las veces a USA llevando conmigo todos los diseños de «Alien», tenía los dibujos, escenarios, desarrollos, planes para la película, etc.. envueltos en un gran paquete enrollado debajo de mi brazo. En el

CYBERDREAMS UNA COMPAÑÍA SORPRENDENTE

La entrada de la compañía americana Cyberdreams en el mundo del software de entretenimiento ha sido espectacular. Parece que han hecho suyo el lema de que "los juegos o se programan bien o no se programan". Y es que este nuevo equipo, del que ya os hablamos en nuestro número anterior, cuenta con los mejores especialistas para dar vida a sus creaciones. Sus fundadores son Patrick Ketchum y Rolf Klug, dos nombres que llevan mucho tiempo dando guerra en el terreno de los juegos de ordenador. El primero fue el creador de los populares «Dragon's Lair» y «Space Ace», cuando trabajaba en la firma Interactive Media. Klug, alemán de origen, es también presidente de la mayor compañía distribuidora de ordenadores y todo tipo de hardware en Alemania.

Pero vayamos a lo más importante, es decir, los juegos de Cyberdreams y el equipo que ha colaborado en los mismos. Su primer lanzamiento ha sido «Dark Seed», una alucinante videoaventura, inspirada en las creaciones pictóricas del gran artista suizo H.R.Giger (¿recordáis los monstruos que ideó para «Alien»?). Ketchum y Klug viajaron varias veces a Suiza, ciudad donde vive Giger, para convencer a éste de que sus dibujos serían perfectos para el juego que estaban preparando. Al final, y después de mucho insistir, aceptó el ofrecimiento, bajo unas muy fuertes condiciones artísticas, en lo que al tratamiento de sus obras se refería. Los que no pudieron colaborar por falta de tiempo, fueron los componentes de Pink Floyd. Patrick Ketchum hubiera deseado que este grupo inglés compusiera la música de «Dark Seed», pero sus compromisos internacionales les impidieron participar en el proyecto.

Otros ilustres colaboradores de Cyberdreams han sido Syd Mead y John Rosengrant, en juegos como «Cyber Race» y «The Evolver» que están actualmente en proyecto. El talento de Mead se dejó ver en películas como «Blade Runner» o «Star Trek: la película», al igual que Rosengrant aportó su ingenio y sus creaciones para «Terminator» o «Depredador».

Así, la política de Cyberdreams es claramente competir con las grandes firmas del mundo del software de entretenimiento, por medio de la calidad, –contando con importantes colaboraciones–, no de la cantidad. Algo que parece muy evidente para cualquier nueva empresa que quiera hacerse un hueco en este sector, pero que muy pocas llevan a la práctica. ¿Por qué? Nosotros no lo sabemos. La respuesta la tiene muy claro Cyberdreams, que sin lugar a dudas saldrá vencedora de su difícil reto, si sigue contando con este nivel de colaboradores y de ambiciosos proyectos ■



«Chidher vert», pintura en aerógrafo realizada a finales del 75, hace alusión a la figura de Jesucristo.



El estudio de Giger está repleto de elementos que contribuyen a motivar su inspiración.

hall del aeropuerto, me hicieron desempaquetar todos los planos porque los agentes no entendían nada de lo que estaban viendo. Al final me dejaron pasar porque seguramente se aburrían y querían irse pronto a casa. A veces me es muy útil llevar conmigo libros editados con mis ilustraciones o recortes de revistas. Esto me ayuda a menudo a evitar problemas con las aduanas.

Durante su trayectoria artística, recogida en abundante bibliografía, puede verse no ya un constante ir y venir por distintas disciplinas, sino que dentro incluso de la ilustración pura ha cambiado muchas veces de metodología y herramientas.

Estoy cansado de trabajar con aerógrafo. Se pierde mucho tiempo y hay que trabajar demasiado el detalle. Mi vista ya no es suficientemente buena. Además de eso, al trabajar en tamaños muy grandes (la superficie de las obras que tiene en la sala de estar de su casa es de más de cincuenta metros cuadrados, cubriendo por completo las cuatro paredes) *la obra se vuelve muy difícil de controlar. Esta por ejemplo* (señala la que tiene a su espalda) *contiene un triángulo que va desde un lado al otro de la imagen* (unos cuatro metros y medio). *Como quería crear un efecto de simetría, me pasé todo el rato andando de una punta a otra del cuadro* (y pone gesto de fastidio). *Ahora hago cosas pequeñas que luego puedo ampliar cuanto deseo. Trabajos en aerógrafo es lo que quieren las galerías y también los críticos* (expresión de acritud) *pero yo ya no quiero hacer esto.*

La mayoría de los críticos coinciden en valorar más sus trabajos de la época 70-75, que son precisamente los grandes murales realizados en aerógrafo. ¿No cree usted que esto se debe a que los demás trabajos en lápiz o tinta parecen estar sin acabar, o más exactamente, parecen los bocetos de algo que vendrá después?

(Se enfada un poco) *Es una mierda, porque creo que lo importante es la idea, el diseño, las líneas generales. O por lo menos mucho más que perder un montón de tiempo dando vueltas a un asunto que expresa lo mismo. La gente cree que mis pensamientos sólo pueden convertirse en realidad a través del aerógrafo, como hacía hace veinte años. Los dibujos a lápiz o tinta son considerados menos valiosos pero lo importante es la idea, algo que la gente puede perfeccionar en su propio cerebro y yo no tengo intención de gastar el resto de mi vida con el aerógrafo. ¡Es horrible!* (con gesto de resignación).

"Estoy cansado de trabajar con aerógrafo. Se invierte mucho tiempo y hay que cuidar bastante el detalle. Mi vista ya no es muy buena y me es muy difícil controlar la obra."

La gente quiere color. Sus dibujos en aerógrafo, aún pareciendo en blanco y negro, contienen sutiles gamas monocromas de grises, azules, óxidos, etc... al contrario que sus dibujos a pluma o lápiz, que son íntegramente en blanco y negro.

Es cierto pero pienso que no es tanto por el color como por el detalle en sí. Con aerógrafo se puede afinar mucho el trazo que al final parece más real. Siempre que he tenido que trabajar para alguna película me han obligado a hacerlo en aerógrafo y así ellos quedan impresionados (lo dice con sarcasmo) *¡qué mierda! ¿no?*

Por otra parte, los errores en aerógrafo se pagan caro pues arreglar un fallo resulta tedioso. El dibujo simple ofrece otras ventajas, como la rápida corrección. Al mismo tiempo, usando papeles translúcidos pueden ser empleados como fotolitos para la imprenta, litografías, etc..., sin ningún proceso intermedio, por lo que la perfección obtenida al reproducir es inigualable. En la imagen puede verse hasta el más insignificante detalle (lo dice mientras señala la reproducción de un cartel creado por él para conmemorar el 700 aniversario de la fundación de Suiza como país).

Además, el color es difícil de trabajar. Cosas como ésta (señala la portada de un anuario de pintura con grandes pinceladas rojas, azules y amarillas), *con todos mis respetos para el autor, me parecen horrorosas. Es una cuestión de conceptos. Cuando el dibujo es dinámico en sí mismo, no requiere colorido extra. Sólo cuando es demasiado estático, exige color para darle fuerza. Mientras trabajo, a menudo me sorprendo a mí mismo utilizando un sólo color. Puede ser gris, gris más cálido o más frío, pero casi siempre dentro de una misma gama. También he hecho algunas pinturas sólo con tonalidades rojas* (y abre por el centro su libro GIGER ARh+ para enseñarme a que ilustraciones se refiere. En una de las páginas hay también un dibujo de colores chillones, con una vaca violeta). *Este es una excepción, mezcla de exageración y burla de una casa de chocolates que pone en sus publicidades vacas de color violeta. ¡Qué locura!*

Cuéntenos algo de su relación con Dalí...

Un amigo común le enseñó a Dalí algunos de mis dibujos y libros. Enseguida se



«Li I», de 1974, forma parte de una serie de ilustraciones basadas en la figura de Li Tobler, una actriz que fue amante de Giger y que posteriormente se suicidó.

puso en contacto conmigo y me pidió que fuese a Figueras a visitarle. Y eso hice. Luego nos convertimos en amigos. Me habló incluso de hacer una película

Te contaré una anécdota graciosa que me ocurrió precisamente en España y que tiene relación con Dalí. La última vez que estuve allí (supongo que se refiere a cuando fue invitado por el IMAGFIC como huésped de honor del festival de Cine Fantástico y Ciencia Ficción de Madrid) *fui en coche con un amigo. Él tiene uno de estos Mercedes carísimos, así que cuando la policía nos vio, debió de pensar: "Estos lo han robado"* (grandes risas...). *Nos hicieron bajar del coche absolutamente todo. Yo llevaba algo prohibido* (se encoge de hombros) *y lo guardé con cuidado en una de mis manos. Mi amigo, que es psicólogo y se dedica a enseñar a los vendedores de coches las técnicas para convencer a los clientes, sacó entonces una foto en la que estaba yo con Dalí y se la mostró al guardia que quedó completamente impresionado. Cuando todavía no había reaccionado sacó también el Oscar que me dieron por «Alien» y la foto de la entrega. Esto fue definitivo para que nos dejasen en paz* (risas). (Por cierto, los fetichistas pueden admirar en el pabellón suizo de la Expo 92 este Oscar además de una de las valiosisimas sillas de la colección Harkonnen.)

Usted ha trabajado en diferentes medios de expresión artística. ¿Qué diferencias encuentra en este primer contacto con los ordenadores?

Yo no tenía ni idea de las posibilidades de un ordenador. Cuando Patrick (se refiere a Patrick Ketchum, director de CyberDreams) *me trajo uno de estos aparatos para ver lo que podía hacerse y tratar de convencerme de que trabajase con ellos en este proyecto, quedé fascinado aunque no me convencía nada la calidad de los gráficos* (hay que tener en cuenta que la primera versión de los gráficos de «DarkSeed» se realizó en un PC en modo VGA, 256 colores, 320x200 pixels, lo que evidentemente ofrece poca resolución y detalle). *Normalmente siempre se pierde algo de calidad en los procesos de reproducción de un diseño e incluso se ven como distintos. Por ejemplo, es dramático el caso de las camisetas estampadas, en las que las ilustraciones quedan siempre fatalmente reproducidas. Aquí tengo una* (y la saca de una caja de cartón) *que ha quedado horrible. Es una ilustración para un grupo pop llamado "Sacrosant"* (realmente ha quedado horrible).

En el ordenador pasa lo mismo. Patrick intentó convencerme una y otra vez e incluso al principio dije no. Después de varios cambios me trajeron otras pruebas (ahora se trataba de una resolución superior, con 640 x 350 pixels) *y me mostraron unos resultados mucho mejores de lo que yo hubiese imaginado. Las figuras no eran ya pequeños bloques de tres o cuatro puntos sino que ahora estaban muy detalladas y con gran calidad. Me sentí muy feliz de ver esto y dije sí.*



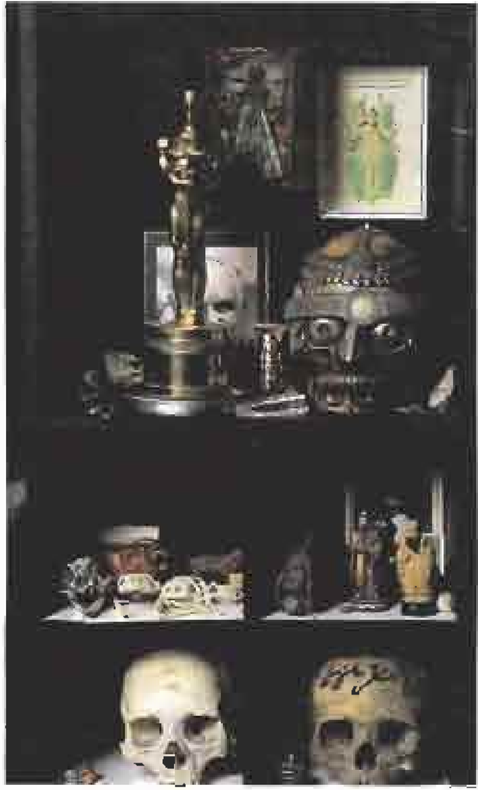
¿No cree que al ser un medio diferente, debe aceptar las limitaciones del mismo, sin comparar las calidades obtenidas por otros procedimientos?

Sí, pero como sabes es siempre un poco difícil e incluso peligroso hacer algo si eres el primero que lo intenta. Por lo que sé, no hay muchos artistas haciendo esto (desde luego no de su categoría). *Quiero mantener una posición de respeto como artista. Mis obras están en museos de Suiza y me gustaría, como a todo artista* (sonríe), *tener obras en los museos de todas partes. Esto está ocurriendo ya y probablemente el primer sitio será Japón.*

Por cierto que en Japón ya existe, además de un club de admiradores, un bar completamente diseñado por Giger y recientemente ha inaugurado otro en las cercanías de Zurich.

Esto no es extraño si tenemos en cuenta que él mismo admite que sus profesores fueron diseñadores de interiorismo, arquitectos y diseñadores industriales más que ilustradores en sí.

"No tenía ni la menor idea de las posibilidades de un ordenador. Cuando Patrick Ketchum me trajo uno de esos aparatos para ver lo que se podía hacer, me quedé sorprendido."



Varias calaveras, algunas humanas y otras de serpientes, hacen compañía al Oscar que consiguió Giger por su trabajo en «Alien».

Usted habla de artista ("fine artist" no tiene traducción al castellano a menos que se transforme en la pedante expresión "artista de calidad") en un sentido que se contrapone al de artista comercial o vendedor de arte y al mismo tiempo ha expresado cierto desinterés por la producción industrial de sus diseños ¿Es porque está convencido de que el simple hecho de comercializar la obra de arte o que ésta llegue al gran público la desvirtúa e incluso le hace perder calidad?

Sencillamente sí. El hecho de que la obra llegue al gran público no la beneficia en absoluto. Puede que al público sí, pero a la obra no. De hecho, la mayoría de las veces el noventa por ciento del gran público no capta el sentido de la obra de arte y del resto, unos la mal interpretan y otros, que son los menos, la entienden pero son la misma minoría que las ha visto en museos y galerías.

Los bares que usted ha creado, en Tokio o más recientemente en Chur, su ciudad natal, ¿deben entenderse como "fine art" o arte comercial?

Los bares que yo diseño deben entenderse como piezas de "fine art", pero no se trata de un objeto sino más bien de un entorno completo. El café de Chur una especie de monumentos al arte, al arte total, interior y exterior, aunque con la segunda intención de ser también una atracción turística. Es por esto que tiene licencia para vender bebidas alcohólicas aunque haya que esperar hasta las diez, que es cuando cierran los demás bares.

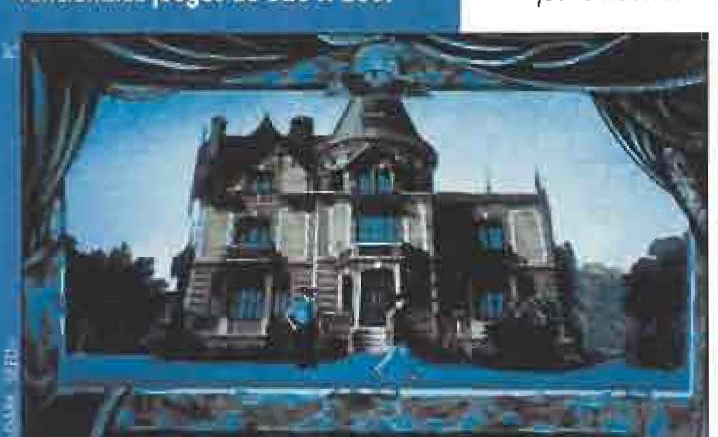
¿Piensa que el hecho de involucrarse en nuevos medios de expresión, como puedan ser los programas de ordenador, puede hacerle perder el respeto que usted tiene como artista?

Esto es muy difícil de saber a priori. Otras muchas veces he sido el primero pero nunca sabré si eso fue bueno o malo. Por ejemplo, fui el primer artista en hacer posters, allá por el año 69. Hice uno sobre San

DARK SEED

SEMILLA DE MALDAD

La tarjeta de presentación de Cyberdreams es un juego llamado «Dark Seed». En esta videoaventura, tanto Patrick Ketchum como Rolf Klug han puesto todo su esfuerzo para que sus planteamientos iniciales correspondan íntegramente con el resultado final. Y éste es la perfecta unión de una buena historia y de los dibujos de H.R.Giger. La parte técnica, como era de esperar, es obra entera del equipo de programación de Cyberdreams. Estos diseñaron el programa con imágenes de alta resolución, para que las criaturas de Giger "cobraran" vida. De ahí que los gráficos de «Dark Seed» sean increíbles, con una resolución de 640 X 400 pixels, que dejan muy atrás a los convencionales juegos de 320 X 200.





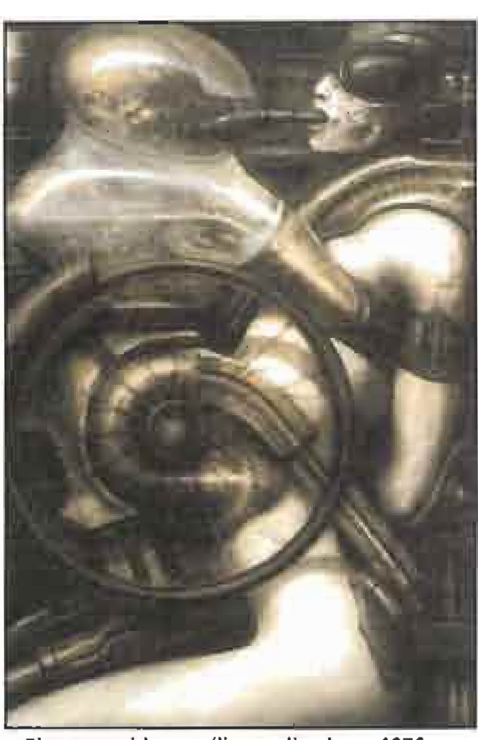
El argumento del juego es muy interesante: Mike Dawson, el protagonista de la aventura, es un reconocido escritor de ciencia ficción que se da cuenta que en el mundo existen dos dimensiones; la que él habita y la poblada por horribles criaturas dispuestas a atravesar la frontera de los dos mundos en cualquier momento, para hacer de las suyas. Todo áquel que le escucha le toma por loco y sólo tiene tres días para enfrentarse a los monstruos y vencerles.

Para salir bien parado en el juego, se han de utilizar todo tipo de objetos en el momento adecuado, y usar estrategias propias de los juegos de rol y las aventuras. Y todo adornado con una calidad musical digna de los gráficos.

«Dark Seed» supone un gran paso hacia adelante en el mundo de los videojuegos, algo que sitúa el listón de calidad en un punto muy alto. ■



Patrick Ketchum, director de Cyberdreams, muestra a Giger el boceto de la caja de «Dark Seed».



«Biomecanoide», acrílico realizado en 1976.

Francisco, los Hippies, Suiza, otro donde se veía una pistola, etc.. Hice también portadas de discos (para Emerson, Lake and Palmer, Blondie, etc...). *En cualquiera de estos casos los concebí como obras de arte. Siempre tuve un poco de miedo, pero se que lo hubiese hecho de todas formas.*

En el caso concreto de «Dark Seed», usted a adaptado diseños previamente realizados y tal vez por esto, como usted ha mencionado previamente, ha sido complejo conseguir un nivel de calidad aceptable en el ordenador. ¿No cree que sería más adecuado crear específicamente para este medio nuevo?

Naturalmente que sí. El problema ha sido, como siempre, principalmente de tiempo.

Es muy difícil adaptar un diseño a otra disciplina diferente. Incluso si una obra es la mejor en su categoría, puede no ser nada al intentar adaptarla a otra y, en todo caso, es arriesgado. Por esta razón pienso que algo expresamente creado para el ordenador daría mejores resultados. Probablemente trabajando con figuras más simplificadas en vez de con tanta precisión... Realmente pienso que no se necesita tanto detalle para un juego. Podrían ser personajes algo más en la línea de los "Armbinders".

Sus trabajos para el mundo del cine han sido probablemente los que más fama le han reportado, incluso recibió un Oscar por los diseños de «*Alien*». Paradójicamente es el aspecto de su obra del que menos satisfecho se siente. ¿No es esto, en cierto modo, un contrasentido?

Realmente no estoy muy satisfecho de estos trabajos y tampoco los considero, a estas alturas, tan importantes. En una película hay involucradas cientos de personas y tú no eres más que una pequeñísima parte con una responsabilidad y control de la situación igualmente mínima. También ocurre a menudo que el equipo de personas que se supone colaboran contigo no está a la altura de las circunstancias y las cosas empiezan a fallar. Cada cuál manifiesta su opinión y todos quieren intervenir en la creación. Es mejor cuando haces una cosa solo y eres el único responsable. Otras veces ocurre que los productores no dan suficiente importancia a los aspectos creativos y de diseño. «Aliens» (la segunda parte de «Alien») se hizo sin yo saberlo. Ni siquiera me avisaron. Como tenían todo el material de la primera parte pensaron que ya no era necesario contar conmigo.

Para «Alien III» me ofrecí yo directamente y sin cobrar nada porque pensé que ellos iban a utilizar mi monstruo de todas formas y así, estando yo, podría ayudar a que las cosas salieran mejor. Para «Alien III» se han barajado cifras de millones para la actriz Sigourney Weaver (7,5 millones de dólares) *pero para el monstruo no hay nada, aunque, junto con mis colaboradores, empleamos más de un mes en modelar los diseños y sólo pedimos un millón. Casi una propina.*

Es increíble que te digan que no hay presupuesto para el monstruo porque según yo lo veo, en una película de monstruos, el monstruo es el verdadero protagonista. Te sientes como un estúpido haciendo este tipo de cosas, máxime cuando la venta de cualquiera de estos dibujos, como simples ilustraciones, reportaría muchos más ingresos.

Otro aspecto negativo del cine es que casi nunca te cuentan el guión o de que va la historia porque temen que pueda filtrarse o que sea plagiada. Cuando la película está acabada te das cuenta de que no corresponde para nada con lo que habías imaginado. Otras veces te cambian los diseños y los conceptos. ¡Quedé horrorizado cuando vi en qué habían quedado mis creaciones para «Poltergeist III»

Con «Alien» pasó otro tanto. Concebí Alien como una criatura elegante en todos sus movimientos, erótica, fascinante en sus sonidos y me la convirtieron en algo feo, viscoso y repugnante. ¡Que desastre! (protesta mientras señala un primer plano de Alien babeante, algo contra lo que luchó hasta el último momento). *No quiero trabajar en más películas y la razón es porque no puedo ejercer suficiente control. Sería necesario ser el director, el productor o hacerla solo.*

"En «Alien III» se han barajado cifras de millones de dólares para Sigourney Weaver, mientras que para nuestro monstruo sólo pedimos un millón, a pesar de trabajar mucha gente y de invertir más de un mes en los diseños."

Supongo que en todos los medios de expresión para los que usted ha trabajo previamente se establece una comunicación unidireccional. Es decir, existe un emisor y un receptor, el creador del mensaje y a quien va dirigido. El ordenador permite un cierto "feedback". Se produce un diálogo interactivo entre su trabajo y el usuario. La actuación del receptor puede modificar el mensaje del emisor (especialmente en los juegos de aventura). Podría decirse que el juego es diferente para cada usuario, dependiendo de sus acciones. ¿Piensa que esto puede abrir nuevas puertas en el terreno de la ciencia-ficción?

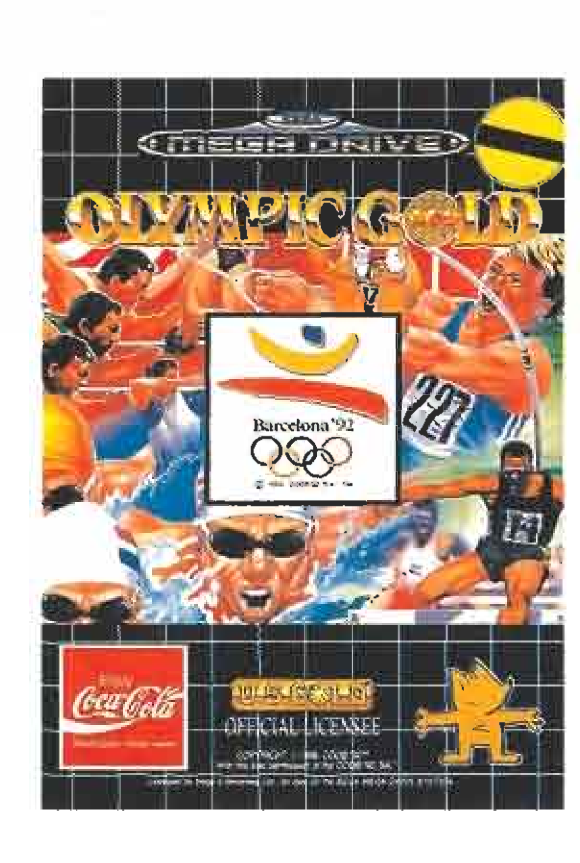
Tienes toda la razón pero la verdad es que apenas he tenido tiempo de pensar en ello. A simple vista parece el aspecto más interesante (Giger adopta una actitud reflexiva, como si se le acabase de ocurrir alguna idea genial). *¡Humm...! Tengo que pensar en ello.*

Al abandonar su mansión, Patrick Ketchum le recuerda las consignas que van a imperar en el juego «Dark-Seed»: *No sexo, no drogas y mucha violencia.* Giger, mirando de reojo a Patrick comenta con ironía:...*¡Americanos!*

D.G.M.

A Las Olimpiadas sólo llega El Mejor







Unitros

MEGA

LA MAQUIN

RECORD EN MARCHA.

Cada vez que arranca una MEGA DRIVE... Todo el mundo calla. Los 16 Bits son suyos. La increible calidad de su sonido estéreo provoca la ovación de todo aquel que Compite con ella.
El sonido del triunfo. Cuenta nada menos que con el CUSTOM SOUNS 25 I, capaz de reproducir voces humanas y música en F.M.
Todo el realismo con diez sonidos simultáneos elevados a la máxima potencia en los juegos.
Una marcha olímpica que da la nota.

RECORD EN COLABORACIONES.

Colaboración de los expertos de la más alta Competición. Ayrton Senna, Michael Jackson, Silvester Stallone, Joe Montana, Factoria Disney... y muchos más, son célebres colaboradores tanto por su protagonismo como por su diseño y asesoramiento.
¡ Cuenta con ellos !

RECORD AL EQUIPO MAS COMPLETO.

Todos los perifericos para subir al podium de la más alta competición.
Control total del Cuerpo (ACTION CHAIR).
Espíritu Competitivo (Control PAD). Dominio de la situación/ ARCADE POWER STICK). Y asistencia en carrera con un mando a distancia por infrarojos de última generación.
Todo un equipo para ganar tiempo al tiempo y batir las mejores marcas.



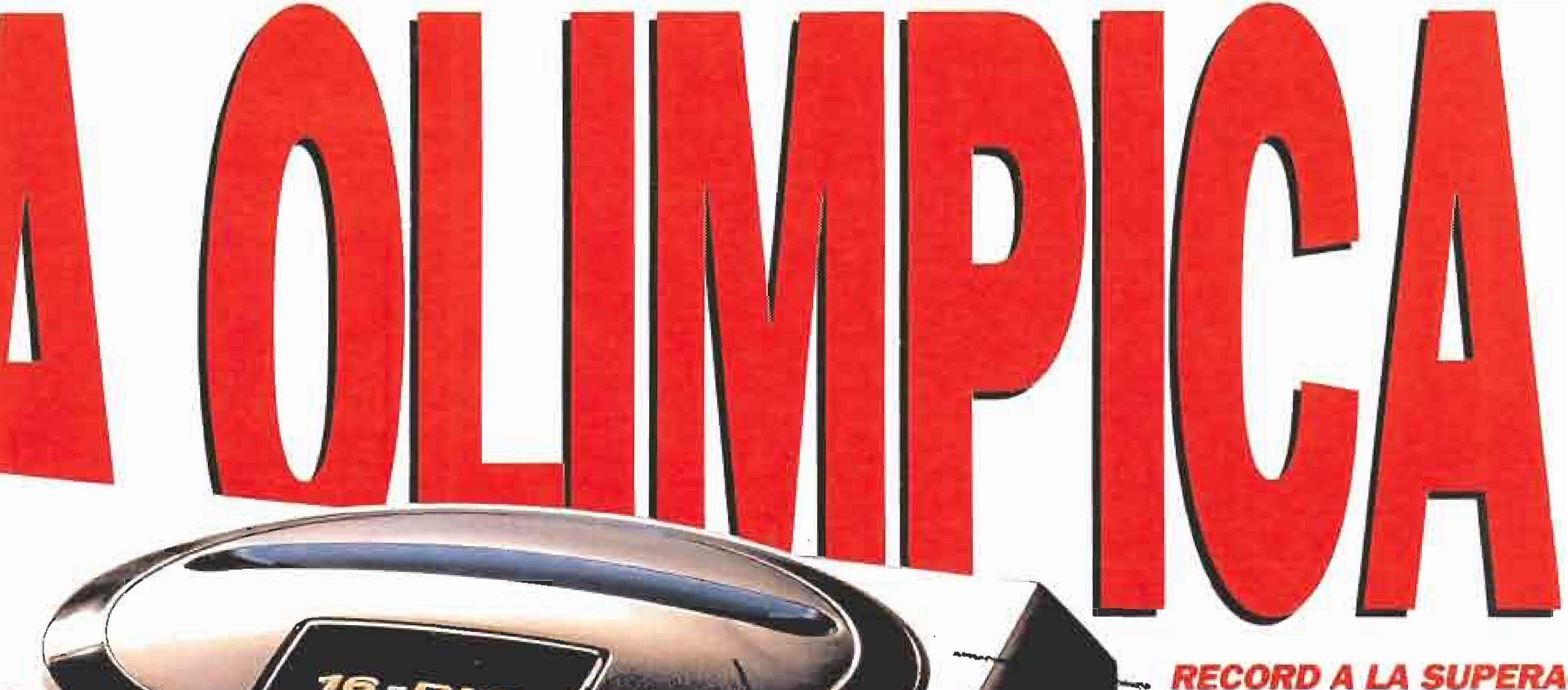
Videojuegos Oficiales de los JJ.OO. de Barcelona '92



Unitros

DRIVE

A OLIMPICA



RECORD A LA SUPERACION.

Una MEGA DRIVE nunca se conforma. Siempre quiere más. Nuevos records que batir. El ejemplo es el MEGA CD. El mega poder para tu MEGA DRIVE. Más altura para tu sed de triunfos.

Y además cuenta con la participación especial del POWER BASE CONVERTER. La auténtica conexión para entrar en juego con los cartuchos de la MASTER SYSTEM. Su aliado en carrera.





RECORD A LA MAXIMA POTENCIA.

Su efecto de profundidad espectacular se hace realidad con la entrada en escena de los únicos y exclusivos... DOCE SCROLLS. Su absoluta resolución, y una nitidez altamente profesional, los convierte en la estrella de los juegos.

Un triunfo coronado gracias a la rapidez, tamaño, calidad y diseño de movimiento de los SPRITES participantes en los juegos.

RECORD EN CANTIDAD DE JUEGOS.

Una marca total de más de **300 juegos** a los que otros no llegan, y en los que participa exclusivamente la MEGA DRIVE.

La Máquina entra en juego. Un esfuerzo tecnológico con toda la nitidez y la calidad de los grandes campeones.

Un éxito avalado por su amplia gama, diseño y desarrollo.

Más de 300 divertidisimos retos para Coronar el triunfo.

Contra la MEGA DRIVE... no hay rival.





PLUSMARCA MUNDIAL

YO NEXUS 7

«HÉROES DE LA PANTALLA (2)»

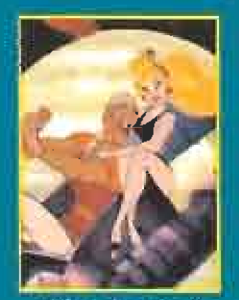
Como os prometimos el mes pasado, aquí tenéis la continuación de un desfile muy especial: el de los héroes protagonistas de increíbles aventuras en nuestras pantallas.



LEMMINGS: Una inmensa panda de diminutos "bichitos" que a causa de una rara enfermedad se lanzan inconscientemente al descalabro colectivo. Más de un sobresalto y mil apuros les esperan a estos alocados duendes de pelo verde –¿estética punk?– en un mundo de raros decorados donde llegar al "hogar dulce hogar" no es tan fácil como parece. Seguro que tendrían una actuación estelar como "extras" o "especialistas" –sin colchoneta– en un film de acción.



LARRY LAFFER: Nuestro "Travolta descarriado", al que mejor le sienta el traje de chaqueta. Amante de juergas y movidas de todo tipo. Es cliente asiduo de los casinos y las "disco" más "in" del momento, y sería capaz de bailar en calzoncillos toda la noche con tal de llamar la atención y así poder ligarse a las chicas más sexies. Es primo gemelo de Dudley Moore –el actor– y su mala cabeza no tiene arreglo.



DIRK: Algunos nacen con estrella y otros... Pues precisamente uno de esos "otros" estrellado es nuestro querido "Dirk el atrevido". De profesión Caballero Medieval y experto en extraviar a la novia Daphne por esas tierras del Señor.

El feo dragón Singe y el mago Mordroc le tienen manía; su guerra también se une al club de fans de perseguidores del chico. Lástima. Así nunca va a llegar a viejo.

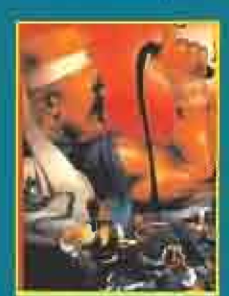


BOOGA BOO: (La Pulga). ¿Que cómo una pulga tan pequeñísima es capaz de alcanzar tan altas cotas de fama y popularidad? Pues ahí está ella, la más pequeña "movie-star" de los monitores. Graciosa, saltarina y divertida. Aunque es amarilla no es inventa de los "nipones". Es toda todita nuestra, "made in Spain". Toda una leyenda.

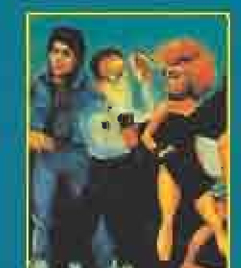
FRED Y FIONA FIXIT: "Chico y chica buscan empleo 'sencillito' en fábrica de juguetes, preferiblemente en turno de noche. Competentes y con currículum". Lo que ellos no pensaban es que su demanda de trabajo pronto iba a ser escuchada por la I.M.L., la curiosa empresa que, con material de reciclaje, ha construido una enorme y despiadada máquina llamada "la Bestia", que disfruta machacando a los trabajadores que se atreven a hurgar sin ningún reparo entre sus palancas, grifos y engranajes.



Fabricar muñecos no está tan mal; lo peor es cuando el sueldo y el dinero de las horas extras hay que gastárselo en las consulta del psiquiatra por culpa del estrés. Como Charlot en «Tiempos Modernos», pero a base de pixels.



BILLY Y JIMMY: Tú harías lo mismo que ellos si secuestraran a tu chica favorita. Por lo tanto los dos se han visto envueltos en la aventura y luchan contra los "chorizos" de una secta de mafiosos. Nadie les hace temblar. Son pura fuerza, todo puño. Responden al grito de "Doble Dragón".



DAVE, SYD, MICHAEL, WENDY, BERNARD, RAZOR Y JEFF: Estudiantes normales de una universidad normal cualquiera. El extraño asunto de un meteorito les ha llevado a la incansable búsqueda de su desaparecida amiga Sandy. La cosa se complica cuando siguiendo las pistas van a parar a un viejo caserón donde el Dr. Fred –un físico de mente trastocada– y su pintoresca familia de "aligerados mentales" pasan sus vacaciones de verano haciendo de las suyas. A ver quién es el guapo capaz de pasar un fin de semana en este chalecito con "aroma de frenopático" y "pulpo rockero" incluido, ¿eh?



SUPER MARIO: Se llama Mario Nintendo Rodríguez, actor de cine. Sus escenarios favoritos son las plataformas y los pasapantallas. Nadie sabe que su mostacho es sintético, pero da igual. Bajo su eterna gorra roja se esconde un cerebro de muchas cualidades, algunas de las cuales demuestra escapando de múltiples peligros. Su nombre es tan conocido y pronunciado como el de la Coca-Cola.

BARBARIAN: Junto a Conan, es el guerrero bárbaro más fuerte y poderoso de todos los tiempos. Cuando se le "suben las moscas" agarra su pesada espada de acero –que maneja como si fuese su pluma– y se lía a dar piñas por doquier y a convertir en "solomillo" todo que se interpone en su camino. Menos mal que su amada y voluptuosa princesa Mariana le calma de vez en cuando, porque sino no ganaría para pleitos. Por si no lo sabías, su peso aproximado es de unos 300 kilos.

(Continuará)

LA Otra PANTALLA



Si sois usuarios de Amiga y estáis al tanto de las demos de dominio público disponibles para este ordenador seguramente conoceréis una, «Españoles en el Golfo», que desde luego es de lo mejorcito que existe, no sólo por su calidad sino sobre todo por su esperpéntico sentido del humor.

Tomás Aceytuno Dominguez, de Cádiz, es el responsable de haber dado forma a tan divertida creación, y también el autor de esta pantalla que nos ha mandado como adelanto de su próxima obra maestra, «Corrupción en Cobreros», que como podéis observar promete ser aún más pintoresca que su anterior trabajo.

CUADERNOS DE CIENCIA

LA LEY DE MURPHY

Murphy, Richard T., era un científico ugandés que elaboró una compleja teoría sobre la Perversidad de la Materia.

¿En qué consiste esta supuesta perversidad? Hay un experimento clásico que cualquiera de vosotros puede realizar en vuestra casa. Untad mantequilla y mermelada sobre una tostada común. Si soltáis la tostada desde varias alturas hasta el suelo el porcentaje de veces que caerá con el pan hacia un lado o hacia otro estará en relación directa con el valor económico de la superficie impactante.

Por ejemplo, si soltáis la rebanada de pan sobre ladrillo normal la inmensa mayoría de las veces caerá con la mermelada hacia arriba, sin manchar nada, si hacéis lo propio sobre una alfombra persa veréis como siempre untáis el tapiz de mermelada. La razón: la materia es perversa.

Para llegar a esta conclusión, Murphy, partió de un axioma, los más listos entre vosotros sabréis que un axioma es una proposición que no necesita ser demostrada, es cierta por narices, éste se puede enunciar de la forma siguiente: Si algo puede salir mal, inevitablemente lo hará.

La Ley de Murphy posee un sinfín de aplicaciones en la vida diaria. Nos prepara para los desastres que inevitablemente a todos nos ocurren. La única pega es que el conocido científico no vivió lo suficiente como para hacer un desarrollo matemático de su teoría. Como era lógico esperar se murió antes de terminarlo. Una perfecta demostración de la veracidad de sus estudios.

Busca las diferencias

Diego González Fortes es un lector que ha investigado por su cuenta sobre los misterios que llevaron a Titus a sustituir al protagonista de su más reciente arcade. Rebuscando entre sus colecciones de revistas nos ha conseguido, y nosotros las reproducimos para que todos las veáis, las dos carátulas de un par de juegos que son el mismo pero a la vez diferente.
Pensando, pensando se nos ha ocurrido que quizás cambiaron el simpático morito por un zorro porque no están los tiempos en Europa, con el resurgir del racismo por doquier, como para hacer juegos con protagonistas de razas diferentes. Curioso, ¿no os parece?



NUEVAS TECNOLOGÍAS

De nuevo los aguerridos redactores de tu revista favorita han conseguido una exclusiva mundial. Aquí tenéis una foto del simulador de realidad virtual con el que se entrena el equipo olímpico de esquí español. Les quedan todavía cuatro años para la próxima competición y ya están preparándose a fondo.
Con la ayuda de estás increíbles y novedosas técnicas informáticas conseguir unas cuantas medallitas de oro y superar a la campeonísima Blanca Fernández Ochoa parece cuestión únicamente de tiempo y sesiones de entrenamiento frente a la pantalla del ordenador.

¿Sabías que...?

...en el cuartel general de IBM se está probando un chip capaz de controlar la circulación de datos entre ordenadores a una velocidad de más de ochenta mil megabytes por segundo. Está pequeña maravilla de la ingeniería humana sólo mide tres milímetros cuadrados y aumentará de forma increíble las prestaciones de cualquier red actual. Sólo parece tener un "pequeño" problema: nos imaginamos que el precio del aparatito debe estar solamente al alcance del Rey Midas, suponiendo que llegue alguna vez a existir una versión comercial del mismo. ¡Y nosotros hablando de ampliar la humilde memoria de nuestro ordenador en 512k !

¿Dónde ... estarán metidos los dos millones de Spectrums que, según fuentes bien informadas, se han vendido a lo largo de su historia?

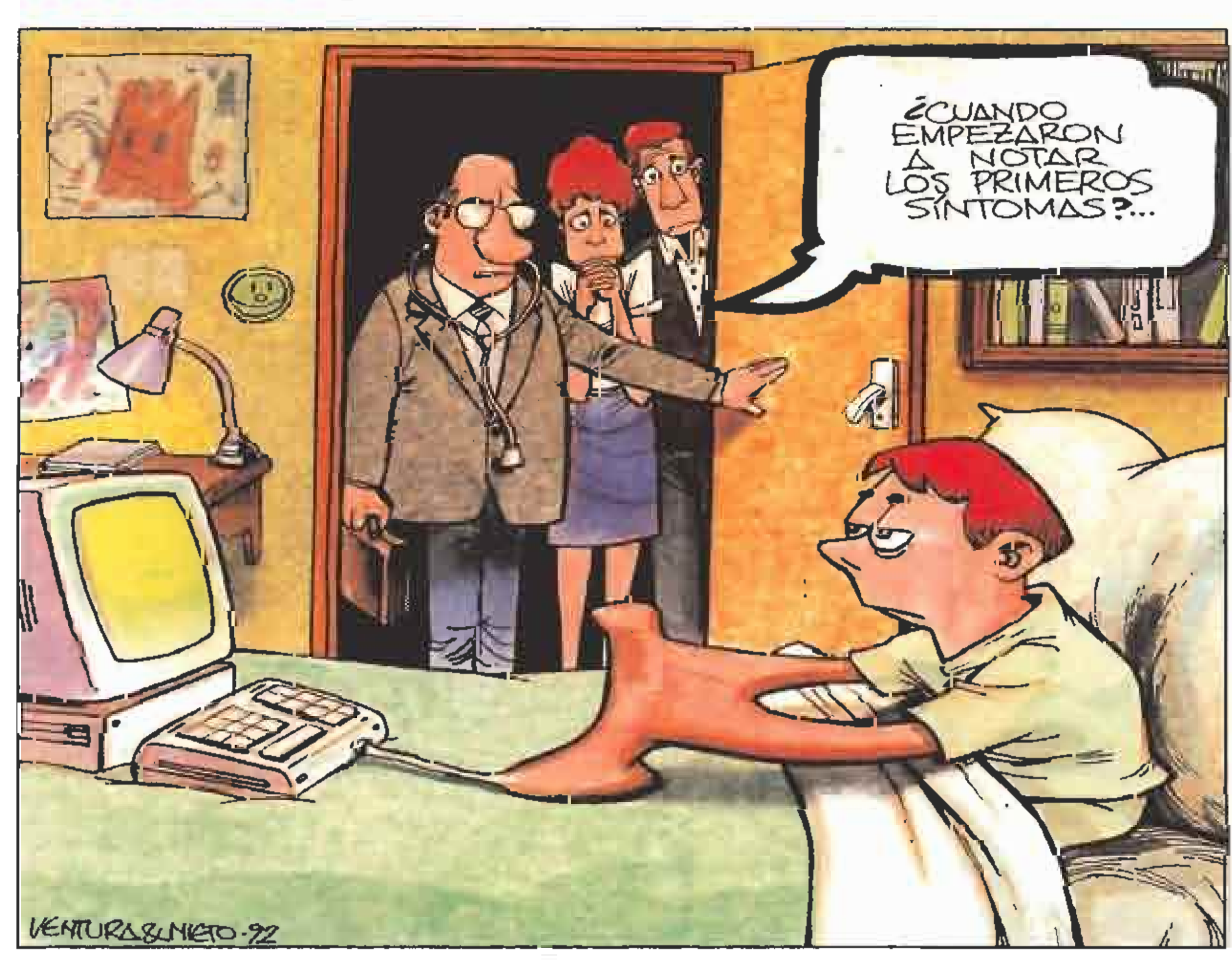
¿Cómo ... es que ni Curro, ni Cobi, tengan todavía su propio videojuego de ordenador, apoyando los eventos que representan?

¿Por qué ... muchos juegos de Pc no tienen todavía en cuenta la velocidad del microprocesador para adaptarse a ella ?

¿Cuándo ... veremos el primer cartucho de videojuegos realizado por una compañía española específicamente para consolas?

¿Qué ... razón hay para que los juegos de consolas mantengan un precio tan elevado cuando en ese mercado no existe la piratería?

HUMOR por Ventura & Nieto



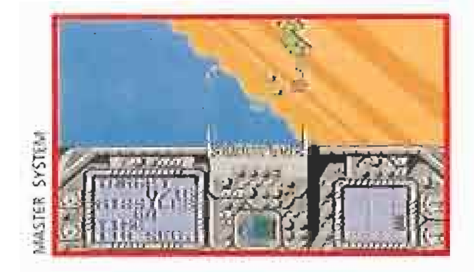
FORMIDABLE ... la aparición en toda Europa simultáneamente a bombo y platillo de una consola tan interesante como la Super Nintendo, que promete contar además con un montón de divertidos cartuchos.

LAMENTABLE ... la considerable disminución del número de juegos desarrollados para Amiga en todo el mundo, como pudimos comprobar en el último F.C.T.S.

PERO QUE INCONSCIENTES

G-LOC AIR BATTLE

■ MASTER SYSTEM
■ Arcade


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

Las siglas LOC, hacen referencia al termino inglés "Loss of Consciousness" (pérdida de consciencia), fenómeno que pueden experimentar los pilotos de aparatos a reacción al sobrepasar ciertas condiciones límite de vuelo. Mucha consciencia no parecen haber tenido tampoco los responsables de la genial idea de trasladar una recreativa como «G-Loc» a la consola Master System, porque a modo de comparación, viene a ser algo así como tratar de meter el motor de un Ferrari en un 600.

Nos hemos cansado de decirlo, pero por lo visto habrá que repetirlo de nuevo: las conversiones de recreativas, por muy populares que sean, sólo merecen la pena realmente cuando por lo menos en ciertos aspectos importantes (jugabilidad, desarrollo) se puede respetar un alto tanto por ciento del juego original.

Si nos fijamos en la versión de máquina recreativa de «G-Loc», creada por la propia Sega, es fácil advertir que sus mayores atractivos provenían de cosas que la Master System no sería capaz de reproducir ni siquiera en sueños: movimiento hidraúlico, gráficos tridimensionales a todo color, "scroll" vertiginoso de pantalla, y sonido espectacular a tope.

De todo eso que originariamente ofrecía el juego, lo que en realidad queda es una imitación casi patética que, desprovista de toda la grandiosidad de una recreativa, se queda en un juego de avioncitos tonto, simple, monótono y encima bastante mediocre a nivel técnico, algo que desde luego en ese sentido sí resulta digno de hacer perder la consciencia a cualquiera, especialmente si ha desembolsado dinero de su bolsillo para adquirirlo. Veremos cuánto tardan en empeñarse en trasladar de nuevo una máquina de las mismas características a nuestras consolas...

J.E.B.


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM



EL REGRESO DE UN MITO

SUPER SPY HUNTER

■ N.E.S.
■ Arcade


NES


NES


NES


NES

Aunque a diferencia de lo que ocurre en el mundo del software, en el de las consolas los usuarios raras veces prestan atención al equipo de programación responsable de haber dado vida a un nuevo juego, lo cierto es que se empiezan a barajar algunos nombres como el de Sunsoft, la autora de este «Super Spy Hunter», cuya popularidad aumenta notablemente con cada una de sus nuevas producciones.

«Super Spy Hunter», su última creación para la Nintendo, parte de una idea a nuestro entender sencillamente formidable: ¿o es que acaso hay algún usuario de los más veteranos que no venerase con devoción aquel mítico «Spy Hunter»? Pues bien, lo que se nos ofrece es una especie de "remake", una versión renovada de aquel legendario juego que, conservando un desarrollo muy similar, ha sido adornado con todo tipo de detalles de lujo, tanto a nivel técnico como a nivel de jugabilidad.

El argumento nos traslada al año 2.525 para contarnos como un peligroso grupo terrorista denominado "X" amenaza con desestabilizar la paz mundial, por lo cual han sido enviados varios espías con el fin de infiltrarse en su organización y obtener así las claves para su desmantelamiento.

Lamentablemente ninguno de ellos ha vuelto, y la última oportunidad está ahora en manos de un misterisoso agente, S.S.H (Super Spy Hunter), de cuya destreza depende el futuro de la humanidad. Nosotros, que vamos a acompañarle en su misión, tendremos que recorrer por completo un total de seis niveles de variado desarrollo, en los que además de un coche tripularemos otros dos vehículos, una acuático y otro aéreo. Aparte de lo intrincado del trazado a recorrer, surcado además por diferentes obstáculos, una variada gama de enemigos nos hará frente, si bien recogiendo las armas que transportan los camiones podremos combatirles con mayor efectividad.

«Super Spy Hunter» es, en defintiva, un estupendo arcade con tintes nostálgicos, que incluye además algunos efectos técnicos muy notables (atención al movimiento de la carretera), y en general una estupenda realización que queda plasmada en unos buenos gráficos, sonidos y movimientos. La jugabilidad..., comprobarla por vosotros mismos: veréis que es sencillamente explosiva.

J.E.B.



MEZCLA DE GÉNEROS

AX BATTLER : A LEGEND OF GOLDEN AXE

■ GAME GEAR
■ Arcade /Aventura



GAME GEAR


GAME GEAR

Si a vosotros como a nosotros os resulta difícil tratar de comprender por qué Sega no se ha decidido todavía a agasajar a los usuarios de Game Gear con las dos –o al menos una– entregas de uno de los mejores arcades editados para la Megadrive, «Golden Axe», aún más os lo puede parecer el hecho de que en su lugar hayan decidido crear un nuevo juego, «Ax Battler: A Legend of Golden Axe» que, por desgracia, a pesar de utilizar su nombre, respeta en muy poco el desarrollo de aquellos dos super éxitos.

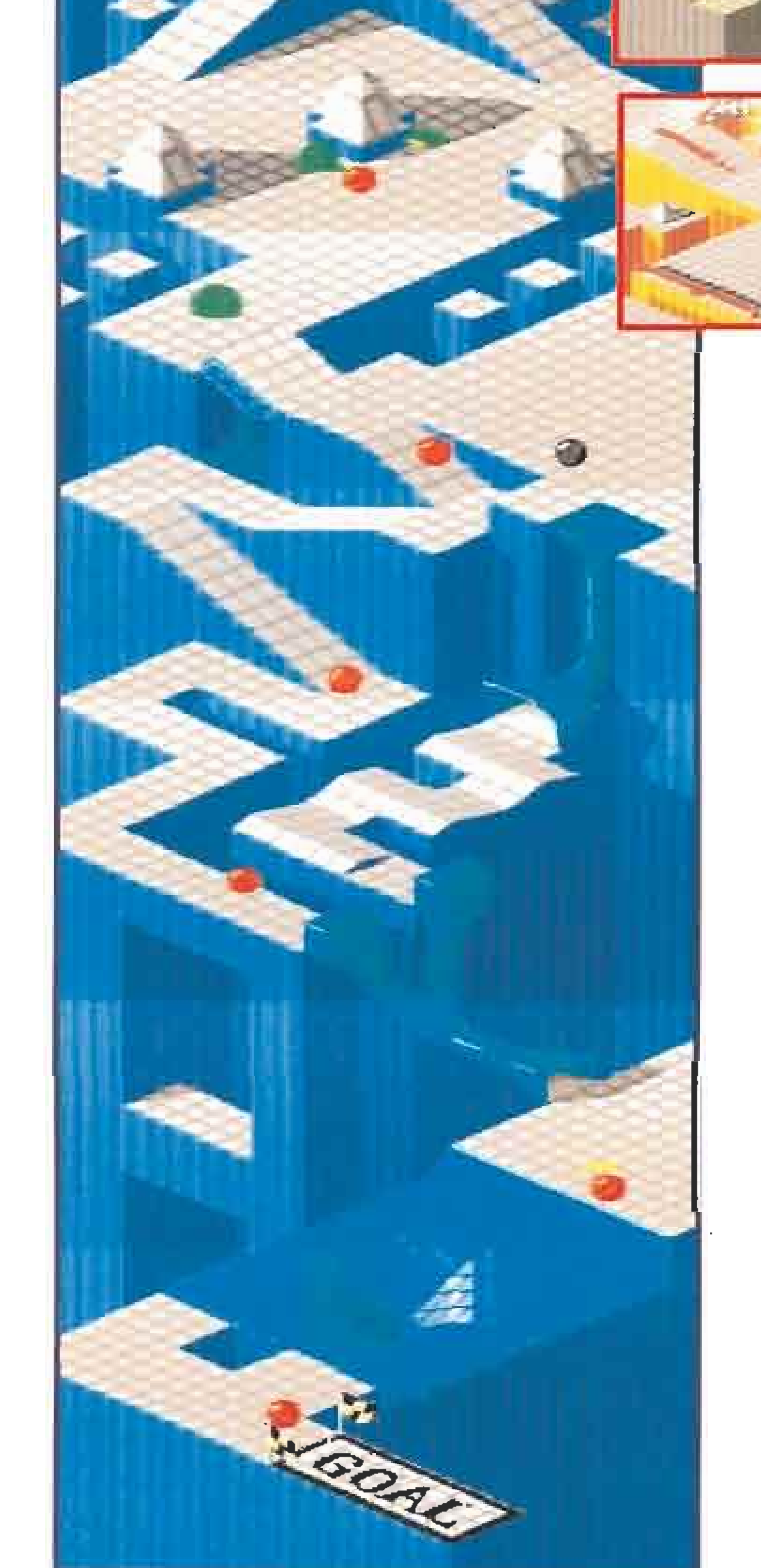
De hecho las nuevas peripecias de Ax Battler, que se ha lanzado al estrellato en solitario dejando en la estacada a sus otros dos compañeros de aventura Tyris Flare, la amazona, y Gilius-Thunderhead, el enano, comparten al cincuenta por ciento el clásico desarrollo de los juegos de lucha con espada con el de las típicas aventuras de consola estilo «The Legend of Zelda», lo cual no gustará a nadie. Nuestra misión consiste –cómo no– en recuperar el Hacha Dorada (Golden Axe), que por tercera vez, ha caído en las manos de las fuerzas del mal. En caso de que Ax Battler no lo consiga, el inmenso poder del mágico objeto será suficiente para que la paz y el bien desaparezcan por siempre de la faz de la Tierra. Para ello tendremos que recorrer los decorados del juego, en los que, de vez en cuando, encontraremos tanto personajes con los que conversar, como diferentes enemigos con los que combatir, en escenas aisladas que recuerdan en mucho al mítico «Barbarian».

Ocasionalmente encontraremos también en nuestro camino algunas puertas, que al ser flanquedas nos conducirán a fases de "scroll" horizontal que si ajustan a lo ya visto en las dos partes de «Golden Axe».

Técnicamente el juego se muestra dentro de lo correcto y su manejo es sencillo, pero lo cierto es que comparado con «Golden Axe» el hecho de que tengamos que conversar o coger y usar objetos, complica mucho el desarrollo de la acción, por lo que bajo ningún aspecto ofrece un grado de diversión y adicción comparable al del juego que figura en su nombre.

J.E.B.





CALCADO AL ORIGINAL

MARBLE MADNESS





- MEGADRIVE
- Arcade

Resulta de lo más placentero el toparse de vez en cuando con viejos clásicos del mundo de las recreativas como este «Marble Madness», si bien en principio uno siempre siente ciertas reticencias a la hora de comprobar hasta qué punto los que fueron antaño nuestros favoritos mantienen su calidad y su espectacularidad a la hora de ser versionados para una consola.

En el caso que nos ocupa nuestras preocupaciones se esfumaron a los breves instantes de comenzar a deslizar la bola por los intrincados circuitos que forman el juego, ya que este «Marble Madness» para Megadrive lo único que no conserva de la máquina original es aquel particular método de control –¿recordáis aquella bola que había que girar con la palma de las manos?–. Por lo demás ni la calidad gráfica, ni la suavidad de los "scrolles", ni el poder de adicción ha sufrido demasiada merma.

Aunque cuando se habla de un juego de este nivel de popularidad es fácil que la mayoría de los que leáis estas líneas lo conozcáis de sobra, lo cierto es que por aquello de que siempre queda alguien que se ha apuntado a última hora a este mundo del videojuego, conviene volver a hacer hincapié en cual era su desarrollo. Lo que nos proponía «Marble Madness» era dirigir una pequeña bola en su descenso a lo largo de truculentos recorridos, surcados por multitud de trampas, estrechos pasadizos, y un variado número de extraños seres dispuestos a obstaculizar nuestro caminar.

Para completar cada uno de los recorridos contamos con una cantidad de tiempo limitada, y en caso de que el contador destinado a indicarnos este particular llegue a cero la partida habrá acabado para nosotros. Si por el contrario llegamos a la meta con algo de tiempo sobrante, éste será añadido al correspondiente al siguiente nivel, lo cual aumentará notablemente nuestras posibilidades de culminarlo con éxito.

Tal vez sea este el mayor problema del juego, ya que un nivel de dificultad no demasiado elevado, añadido a un número de niveles bastante escaso –seis en concreto–, hacen que terminarse el juego en apenas unas cuantas partidas se convierta en algo no demasiado descabellado.

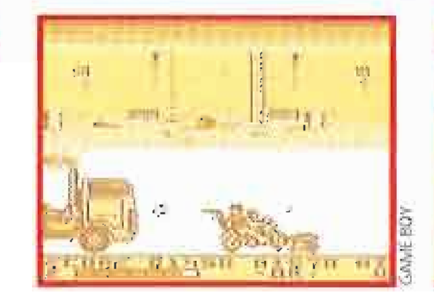
Muy cierto es reconocer que la propia máquina original no poseía más niveles, pero creemos que los autores de esta versión de «Marble Madness» para Megadrive podían haber afrontado el reto de diseñar nuevos niveles que habrían servido para convertir lo que se queda sólo en un buen juego en todo un super-bombazo.

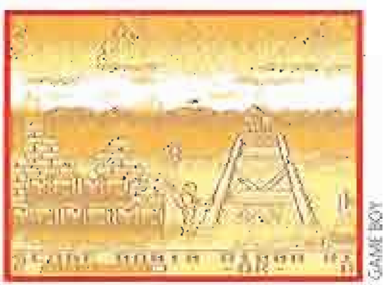
J.E.B.



EL DESTINO EN TUS MANOS

TERMINATOR 2





- GAME BOY
- Arcade

Basado en la película del mismo título, este nuevo cartucho de Game Boy sorprende por poseer varias fases que no parecen sacadas del film original, pero que, curiosamente coinciden con el argumento y pudieran muy bien haber sido integradas en la historia. Señores y señoras, se abre el telón, asistimos al estreno de un juego auténticamente de cine.

«Terminator 2» en versión Game Boy es un emocionante arcade dividido en seis fases que transcurren en lugares diferentes y que nos permiten tomar el control de John Connor, el héroe futuro de la resistencia contra la tiranía de las máquinas, y el del T-800.

El primer nivel nos llevará al futuro, a destruir el campo de fuerza que protege las instalaciones centrales de Skynet. El segundo nos introducirá en la base del comando de las máquinas para conseguir hacernos con un T-800 que enviar al pasado. El tercero consiste en reprogramar la memoria de este T-800; la forma de hacerlo es en una especie de juego de lógica muy diferente al resto de las fases del cartucho. La cuarta nos lleva a la escena de la película en la que el T-1000 intenta despachurrarnos con un enorme camión.

En la quinta entraremos en la fábrica de los primeros modelos de Terminators para hacernos con los circuitos que iniciaron el caos y en el último nivel tendremos que atacar al T-1000 en la fábrica donde se consigue el acero para darlos forma, y descubrir cómo eliminarle para siempre.

Todo el juego está repleto de enemigos y trampas. Nuestras armas serán únicamente un poderoso rifle M-16 capaz incluso de destruir a los Terminators, eso sí, tras varios disparos, y nuestra inteligencia.

Tenemos entre nuestras manos un buen cartucho de esos que capturan tu atención y te tienen ocupado tarde tras tarde, partida tras partida. Un juego variado y perfectamente realizado cuyo único defecto, y es casi por sacarle alguno, es ser tremendamente difícil. Recorrer el mundo futuro y el mundo presente con una poderosa máquina de matar tras nuestros pasos es muy emocionante.., sobre todo si la experiencia no entraña ningún peligro real excepto el de olvidarnos casi de comer y dormir. «Terminator 2 Judgment Day» es una de las ofertas más interesantes de juego para nuestra pequeña Game Boy.

J.G.V.

LA PUNTUACION

"Sin ver la película, «T2» te cautivará desde el principio."

¡ESTÁN LOCOS ESTOS ROMANOS!

ASTERIX

- **MASTER SYSTEM**
- **Arcade**



Rene Goscinny y Albert Uderzo crearon un elenco de personajes que son ya clásicos en la historia del cómic universal. Asterix y Obelix han trasladado sus aventuras en la Galia ocupada por los romanos a la consola más popular de Sega. Un cartucho que está repleto de menhires, druidas y legionarios, y en el que también juega un papel preponderante la mascota del obeso guerrero galo: Idefix.

Tras recibir muchísimos porrazos los centuriones de las legiones que rodean la aldea de nuestros amigos han llegado a una conclusión evidente. Si el problema es la poción mágica, ¿por qué no acabar con la fuente de producción? Y, acto seguido, Panoramix, el druida, ha sido capturado por los hombres de César. El suministro de poción disminuye continuamente. Sólo queda una solución: que los dos guerreros más valientes del pueblo emprendan una misión de rescate. Asterix y Obelix están listos, y nosotros con ellos.

«Asterix» es un arcade cuyo aspecto visual no recuerda demasiado a los comics de Uderzo. Sólo sus personajes protagonistas y los enemigos parecen sacados de sus páginas, el resto de los decorados son los clásicos de los juegos de plataformas tipo Wonder Boy y casi parecen rescatados de las varias versiones del chico maravilla. La aventura está dividida en siete fases y permite dos jugadores, pero por desgracia no simultáneamente. Si elegimos esta opción necesitaremos dos mandos y cada uno de los consoleros participará con uno de los dos héroes: Asterix y Obelix. Se alternará su protagonismo al llegar al final de cada uno de los subniveles en que están divididas las fases.

El camino que recorrerán nuestros amigos estará repleto de enemigos, César ha desplegado sus legiones para evitar el rescate del druida, y obstáculos. Para superar estos últimos habrá que recoger una serie de objetos que están ocultos y cuya correcta utilización es uno de los mayores desafíos del juego. Uno de los más importantes son los huesos. Recoger cincuenta nos permitirá acceder a una fase de bonus en la que controlaremos a Idefix. Este deberá reventar un elevado número de burbujas de colores saltando sobre ellas para conseguir aumentar nuestra puntuación.

«Asterix» es un juego interesante. Aunque desilusione un poco a los fans de los rebeldes galos que esperábamos pasearnos por su aldea e incluso conocer, consoleramente hablando, a sus vecinos. Sus gráficos son más que buenos en cuanto a los dos protagonistas pero sólo pasables en cuanto a los decorados. La animación es también muy buena pero se limita casi a estos dos guerreros galos ya que sus enemigos suelen aparecer por sorpresa y moverse más bien poco. Si hablamos de adicción, «Asterix» sería mucho más adictivo si no se empeñase en mandarnos al principio del nivel cada vez que nos matan. No está mal este juego, todavía no hace justicia a los excelentes álbumes de los dos dibujantes franceses, pero supera a otras versiones, en aquellos casos informáticas, que surgieron hace varios años y que pasaron sin pena ni gloria.

J.G.V.

LA PUNTUACIÓN

"Recomendado a los fanáticos de los comics de Asterix."

UN JUEGO DE HACE MÁS DE 2000 AÑOS

THE CHESSMASTER

- **GAME GEAR**
- **Juego de Ajedrez**



Dicen que lo inventaron los árabes, aunque los chinos parece que lo jugaban ya en los ratos que tenían libres mientras construían la Gran Muralla. El hecho es que el ajedrez es un juego tan antiguo como la propia Historia de la Humanidad, quizás el único que ha perdurado durante más de 20 siglos. Si quieres convertirte en todo un maestro o simplemente aprender, ahora puedes hacerlo con tu Game Gear. The Software Toolworks es una compañía norteamericana que en casi todos los campeonatos de ajedrez por ordenador presenta una nueva versión de su Chessmaster. La última ya tiene 3.000 Elo, una cifra que se usa para medir su habilidad, pero el cartucho que nos ocupa no llega a tanto. Se limita a poseer en sus chips más internos, registros de 150.000 jugadas clásicas de ajedrez. Bastante para dar un paliza a cualquiera que no sea realmente un experto.





«The Chessmaster» tiene dieciséis niveles de dificultad y un modo especial que sirve para que los principiantes vayan aprendiendo según juegan. Aunque no posee el mismo número de opciones que las versiones de ordenador sí incluye las esenciales para resultar bastante interesante para aquellos que deseen un juego de ajedrez portátil.

Con «Chessmaster» es posible analizar partidas colocando las fichas a nuestro gusto, obligar a la máquina a realizar mates en un número determinado de jugadas o salvar y cargar, mediante un curioso sistema de códigos, nuestras partidas.

Ya sabemos lo que ahora os preguntáis, ¿y cómo juega? Pues existe un amplio abanico de posibilidades. Si vuestra intención es pasar un rato y no pasáis de ser aficionados «Chessmaster» os resultará un contrincante ideal. Si sois expertos la cosa cambia, pensad que la pequeña consola de Sega no es tampoco un súper ordenador y su velocidad de proceso por lo tanto no es demasiado elevada. «The Chessmaster» es el cartucho ideal para mejorar tu juego.

J.G.V.



EL ORÁCULO DE LA SABIDURIA

ISHIDO THE WAY OF STONES

- **LYNX**
- **Juego de Tablero**

El mundo oriental oculta muchos secretos a la civilización occidental. Uno de ellos está ahora a nuestro alcance: el misterio del oráculo que se revelará sólo a los que consigan convertirse en maestros de Ishido, el lenguaje de las piedras. Con tu Lynx y este cartucho podrás llegar a descubrirlo. Nuestra misión es colocar setenta y dos fichas de diferentes colores y formas en un tablero de noventa y seis cuadros. Ahora es cuando vosotros decís eso de: ¡qué fácil! Pues estáis muy equivocados, «Ishido» puede ser de todo menos fácil porque hay una serie de reglas específicas para colocar estas fichas y el resultado de cada una de las partidas depende tanto de nuestra habilidad como de la suerte.

«Ishido» no es nuevo en el mundo informático, primero tuvo una versión ordenador y luego visitó la Megadrive. En Lynx no incluye nada específicamente nuevo como no sea la posibilidad de conectar dos máquinas entre sí para jugar contra otro amiguete. Existen varios tipos de juego e incluso una especie de forma tutorial, que nos muestra las piezas que nos quedan y el orden en que van a salir, cuyo uso impedirá nuestro acceso a la tabla de récords y al consiguiente conocimiento total del oráculo.



Un programa de estas características no permite muchas licencias técnicas, o sea que no esperéis grandes músicas y alucinantes gráficos. El mayor valor de «Ishido» es su simplicidad: simple de ver, fácil de jugar y, lo que es más importante, sencillo de manejar. Resulta una alternativa perfectamente válida para relajarse durante unas cuantas horas e intentar profundizar en el conocimiento del mundo oriental.

«Ishido» es un juego muy "diferente" y realmente entretenido. Recomendado para todos los que gustéis de utilizar un ratito vuestro cerebro de vez en cuando...

J.G.V.





UN PAJARILLO EN APUROS

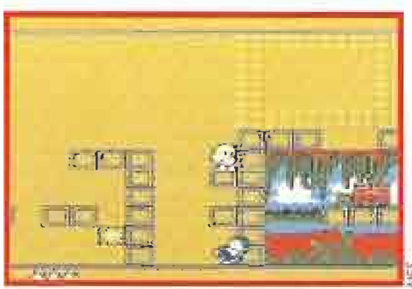
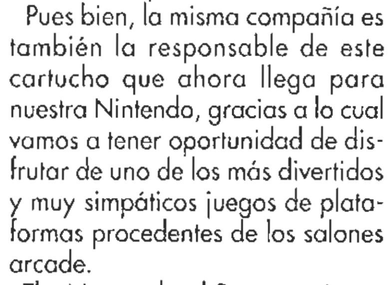
THE NEWZEALAND STORY

- N.E.S.
- Arcade de Plataformas

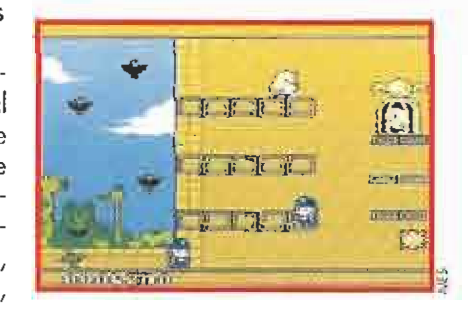
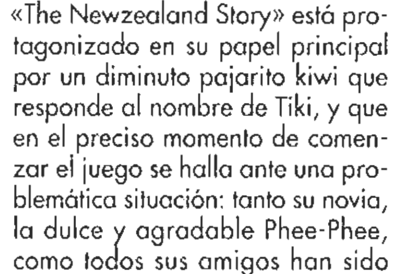
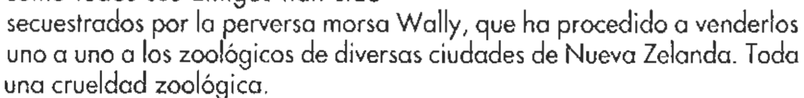
Es muy probable que muchos de vosotros hayáis ya tenido oportunidad de disfrutar en casa con este juego, creado en su versión de máquina recreativa por Taito, gracias a las estupendas conversiones con las que Ocean nos sorprendió hace no demasiado tiempo.




Pues bien, la misma compañía es también la responsable de este cartucho que ahora llega para nuestra Nintendo, gracias a lo cual vamos a tener oportunidad de disfrutar de uno de los más divertidos y muy simpáticos juegos de plataformas procedentes de los salones arcade.

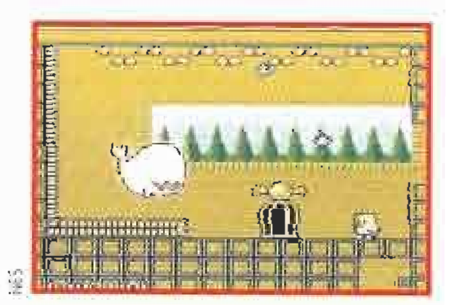



«The Newzealand Story» está protagonizado en su papel principal por un diminuto pajarito kiwi que responde al nombre de Tiki, y que en el preciso momento de comenzar el juego se halla ante una problemática situación: tanto su novia, la dulce y agradable Phee-Phee, como todos sus amigos han sido secuestrados por la perversa morsa Wally, que ha procedido a venderlos uno a uno a los zoológicos de diversas ciudades de Nueva Zelanda. Toda una crueldad zoológica.

Nuestro objetivo es por tanto acompañar a nuestro amigo Tiki en su misión de rescate, que tendrá como escenario cinco mundos diferentes, cada uno de ellos dividido a su vez en cuatro niveles distintos.

La estructura de estos es laberíntica, y a medida que nos desplazamos observaremos como el juego posee "scroll" en las cuatro direcciones, lo que nos permitirá buscar, saltando de plataforma en plataforma, el camino correcto para llegar al final del nivel, donde encontraremos a uno de nuestros amigos enjaulados.




Por supuesto que cada uno de los cinco mundos está custodiado por su correspondiente enemigo final, que nos espera en la última pantalla de cada cuarto nivel. Los enemigos son de lo más variado, y además por si fuera poco encontraremos también una nada despreciable cantidad de trampas destinadas a acabar irremediablemente con nuestras vidas. Por contra, claro está, podremos recoger diferentes objetos destinados a ayudarnos un poco en nuestro complicado y bastante difícil periplo.

Lo mejor que se puede decir de este «The Newzealand Story» es que además de ser extremadamente divertido, adictivo y jugable presenta un grado de fidelidad con la máquina original muy respetable, así como que en general su calidad técnica se mantiene por encima del notable alto.

J.E.B.



EN LA PARRILLA DE SALIDA

CHEQUERED FLAG




- LYNX
- Juego de Coches

Chequered Flag» es el nombre inglés de la banderita a cuadros blancos y negros con la que se da la salida en las carreras de Fórmula 1. Un buen nombre para un cartucho que trae a la Lynx toda, y remarcamos TODA, así, con mayúsculas, la emoción de las carreras de coches. ¡Ponte el casco y pisa el acelerador!

«Chequered Flag» es un juego en tres dimensiones que nos permitirá competir en dieciocho circuítos diferentes junto a otros nueve coches. Existen tres modalidades de carrera: una de competición en la que participaremos en el campeonato mundial y recibiremos un determinado número de puntos dependiendo del puesto en el que acabemos cada una de las dieciocho carreras, una segunda de práctica que permite hacer una primera aproximación a cualquier circuíto –con un número de vueltas a nuestra elección hasta cincuenta y contra un número de coches que también escogeremos hasta nueve como máximo–, y la última modalidad es una competición a una única carrera, a todo o nada, si ganas, serás campeón, si pierdes... bueno, otra vez será.

Otras posibilidades que incluye este genial cartucho son el cambiar el color de nuestro coche, transmisión automática o no y, curiosamente, elegir el sexo del piloto. «Chequered Flag» es un gran juego. Os podemos decir que hacía tiempo que no disfrutábamos tanto con un programa para la pequeña máquina de Atari. Sonido, gráficos, scrolles varios, velocidad..., todo es prácticamente perfecto.

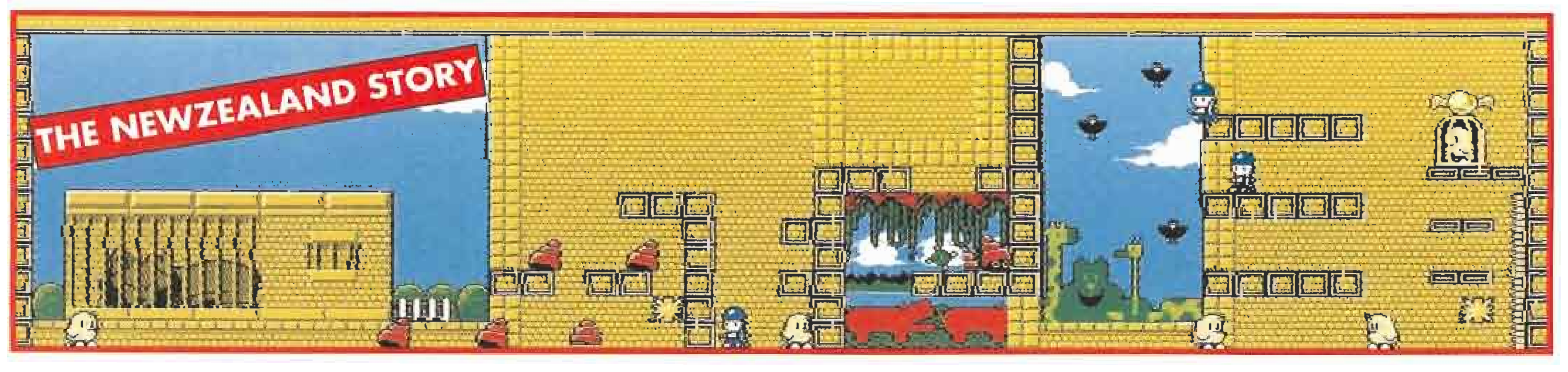
Además, si dispones de cable de conexión y algún amiguete con Lynx y otro cartucho podréis competir a dos bandas, de hecho pueden participar hasta seis jugadores a la vez. Genial, ¿no?

«Chequered Flag», en definitiva, no tiene nada que envidiar a los programas de carreras de coches que existen para los grandes ordenadores. Su mejor cualidad es que el prototipo responde de una manera excepcional a nuestras órdenes, algo esencial para poder controlar el bólido en las curvas de los diferentes circuítos y que muy a menudo olvidan los programadores de este tipo de juegos.

Lo único que le falta a este cartucho es olor a aceite, poder escuchar los gritos de los mecánicos, el estruendo de los motores de los bólidos y los frenazos de las ruedas. ¿Para cuando un Lynx de realidad virtual? Su primer juego podría ser éste. Sencillamente excepcional.

J.G.V.





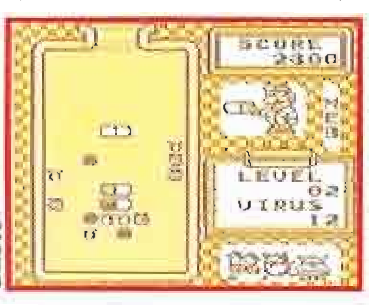
TETRIS Y MARIO, DOS BUENOS AMIGOS

DR. MARIO

- GAME BOY
- Puzzle

Mario es el protagonista de uno de los cartuchos más adictivos que existen ahora mismo para Game Boy. Imaginaros por un momento la perfecta unión del personaje estrella de Nintendo con «Tetris», uno de los mejores juegos de todos los tiempos. El resultado de este matrimonio de conveniencia en ningún caso podría ser malo, sólo algo, por así decirlo, extraño.

Nuestra misión en «Dr. Mario» es eliminar los virus que se encuentran en cada una de las pantallas del juego. El método para hacerlo es construir líneas, en horizontal o vertical, de al menos tres píldoras de longitud y que estén colocadas junto al microbio de turno. Probablemente no hayáis entendido nada, pero es que resulta verdaderamente difícil explicar el mecanismo del juego sin recurrir a las imágenes, así que a ellas, junto a este comentario, os remitimos para que os hagáis una idea del objetivo a conseguir en este singular entretenimiento en Game Boy.



«Dr. Mario» tiene una profunda similitud con el clásico «Tetris», incluso podríamos considerarlo una variante del mismo. El juego está basado en una máquina recreativa que en su día os comentamos en un número anterior de la revista, dentro de nuestra sección de arcade machine, y la conversión ha resultado ser perfecta excepto por la evidente falta de color, suplido por tramas, en esta nueva versión para Game Boy. «Dr. Mario» también permite el juego simultáneo entre dos máquinas conectadas con el game link, lo que puede llegar a convertirse en una auténtica locura.

Sabemos que hay muchos de vosotros que todavía continuáis dándole al «Tetris» de vez en cuando y «Dr. Mario» es su perfecto sustituto. Hacerse puntos y puntos matando a los pequeños bichitos es otra forma de sustituir el hacer cientos de líneas con bloques de formas geométricas.

¿Qué tendrán este tipo de juegos que tanto nos gustan a todos? La solución es muy simple: son muy, pero que muy adictivos. Y eso es algo muy difícil de conseguir hoy en día, en lo que a juegos se refiere.

J.G.V.



UN MONO DE LO MÁS MONO

TOKI GOING APE SPIT

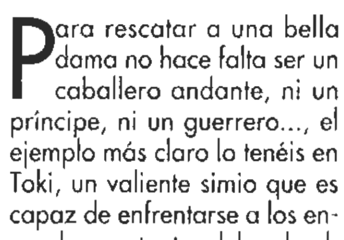
- MEGADRIVE
- Arcade







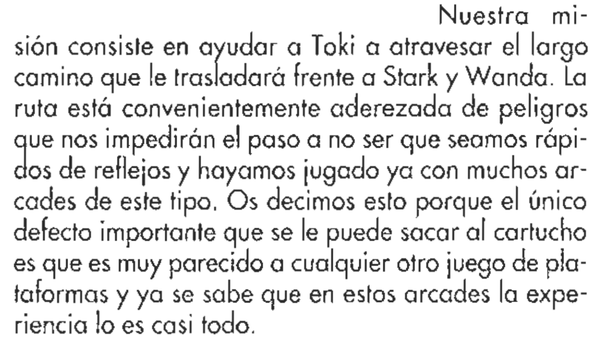




Para rescatar a una bella dama no hace falta ser un caballero andante, ni un príncipe, ni un guerrero..., el ejemplo más claro lo tenéis en Toki, un valiente simio que es capaz de enfrentarse a los engendros mutantes del malvado de turno para conseguir liberar a su chica. Pero Toki no siempre ha sido un vulgar mono. Si seguís leyendo conoceréis su increíble historia.

En la mitad del siglo XXI la vida es muy diferente a como hoy la conocemos; ya no existe la tecnología y la naturaleza ha vuelto a recobrar su antiguo esplendor. Sólo el profesor Stark está dispuesto a que la humanidad vuelva a sus antiguos fueros. El malvado científico añora la contaminación, el ruido, las prisas.., y sobre todo desea a la hermosa Wanda.

Wanda es la novia de Toki, un joven líder de la nueva raza. Un muchacho criado en la naturaleza que va a ver cómo su chica es raptada por Stark y él convertido, por arte de birli birloque, y de la manera más increíble, en un feo chimpancé. Aquí es donde entramos nosotros en acción.



Nuestra misión consiste en ayudar a Toki a atravesar el largo camino que le trasladará frente a Stark y Wanda. La ruta está convenientemente aderezada de peligros que nos impedirán el paso a no ser que seamos rápidos de reflejos y hayamos jugado ya con muchos arcades de este tipo. Os decimos esto porque el único defecto importante que se le puede sacar al cartucho es que es muy parecido a cualquier otro juego de plataformas y ya se sabe que en estos arcades la experiencia lo es casi todo.

Aunque «Toki» no sea original en cuanto a su desarrollo, si posee unos gráficos, –casi idénticos a los de la recreativa en la que se basa–, bastante interesantes. Tampoco se queda atrás la elevada maniobrabilidad de nuestro amigo simio. Toki puede moverse y disparar en las ocho direcciones básicas, suficiente para cargarse incluso a los enemigos más recalcitrantes. Armas, vidas extras, inmunidad y puntos son las ventajas que alguno "bichos" dejarán caer ante nuestro amigo al ser fulminados por sus poderosos escupitajos. Todas ellas tienen una duración determinada. Lo mismo les ocurre a los propios secuaces de Stark, que vuelven a la vida si nos detenemos más de unos breves segundos en el mismo lugar.

«Toki» está estructurado en niveles muy cortos de diferentes formas: en algunos sólo hay que ascender, en otros avanzar hacia la derecha, etc., etc. E incluso hay varios que transcurren en las profundidades de un lago. La única similitud entre todos ellos es la existencia al final del clásico superenemigo con ganas de comer mono "al ast".

«Toki» es un buen cartucho. Puede que sea lo de siempre, pero está lo suficientemente bien hecho como para resultar interesante. Tiene atractivos detalles, como poseer un menú en el que podremos elegir el número de vidas, continues y nivel de dificultad, y en toda la aventura se nota el buen hacer de Sega.

En adicción, gráficos y sonido, «Toki» cumple perfectamente e incluso supera los niveles exigidos para atrevernos a calificarle como un buen juego.

En definitiva, creemos que es un cartucho bastante mono que nos va a hacer pasar muy buenos ratos.

J.G.V.

LA PUNTUACION

"Jugar a este «Toki» es como hacerlo en la recreativa original."

Si te falta algún número... ¡¡¡vas a echarlo de menos!!!

Enero 91



Nº 32 PVP: 225 Ptas.
- Operation Stealth
- Narco Police
- Mapa de Torvak the Warrior

Nº 33 PVP: 225 Ptas.
- Desafío Total
- Dragon's Lair II
- Strider II
- Mapa de Night Shift



Nº 34 PVP: 225 Ptas.
- Golden Axe
- Voodoo Nightmare
- Mapa de Rick Dangerous 2



Nº 35 PVP: 225 Ptas.
- Isla de los Monos
- Wrath of the Demon
- Mapa de Chip's Challenge



Nº 36 PVP: 225 Ptas.
- Turrican II
- Prince of Persia
- Mapa de Navy Seals



Nº 37 Extra PVP: 350 Ptas.
- Toki
- Los Lemmings
- Mapa de Chuck Rock

Nº 38 PVP: 225 Ptas.
- La Guerra Simulada
- Prehistorik
- Tour 91
- Mapa de Mercs

Nº 39 PVP: 225 Ptas.
- War Zone
- Darkman
- ¿Dónde está Carmen Sandiego?
- Mapa de La Pulga 2



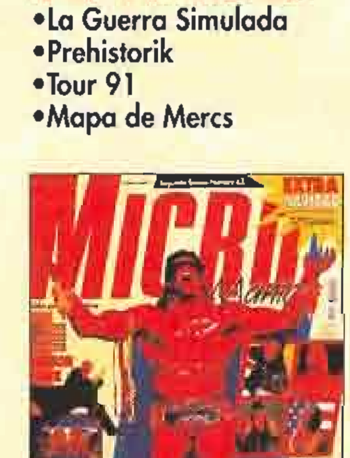
Nº 40 PVP: 225 Ptas.
- Brat
- Atomino
- Mapa de Darkman



Nº 41 PVP: 225 Ptas.
- Gauntlet III
- Sonic
- King's Quest V




Nº 42- Extra PVP: 375 Ptas.
- Elf
- Terminator II
- Mapa de The Blues Brothers



Nº 43- Extra PVP: 375 Ptas.
- Wrestlemania
- Space Quest IV
- Mapas de Megatwins y Hudson Hawk

Nº 44 PVP: 225 Ptas.
- Heart of China
- Rodland
- Mapa de Los Simpson

Febrero 92



Nº 45 PVP: 225 Ptas.
- Robocop 3
- Space Ace II
- Oh no more Lemmings !
- Mapa de El Inmortal



Nº 46 PVP: 225 Ptas.
- Gunship 2000
- El Padrino
- Mapa de Heimdall y Another World



Nº 47 PVP: 225 Ptas.
- Monkey Island 2
- Preview Hook y Larry I
- Mapa de Titus the Fox

Una colección que vale más de lo que cuesta

Para pedir los números que te faltan llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h. o envía el cupón que encontrarás en la revista (no necesita sello).
Atención: Agotados los números 1, 2 y 8



C'est magnifique

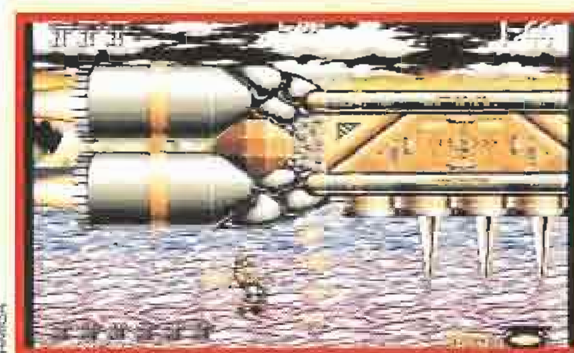
JIM POWER


El temible Vulkhor ha secuestradopor sorpresa a Samantha, la bellísima hija de Halley, el Presidente de la nación.


A nuestro héroe, Jim Power, le corresponde el honor de lanzarse a la ardua labor de rescatar a la prisionera.


Los gráficos, aunque cuidados y muy coloristas, tienen un aspecto bastante peculiar al que cuesta acostumbrarse.


El tamaño de algunos enemigos es realmente sorprendente, llegando a ocupar en ocasiones casi toda la pantalla.


El juego retoma muchos elementos de otros arcades clásicos, como esta nave que podría haber salido de «R-Type».


Las dos fases que se recorren con el "jet-pack" guardan un notable parecido con el legendario «Sidewize».

A lo largo de su carrera, la compañía francesa Loriciel ha explorado los más diversos géneros del software, a menudo con un éxito nada desdeñable. Sin embargo había uno en el que realmente nunca había logrado despuntar con una producción de verdadera brillantez: el del arcade más puro y clásico, circunstancia que ha venido a subsanar este espectacular videojuego llamado «Jim Power».

- **LORICIEL**
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

En efecto, si volvemos la vista atrás, es fácil ver que prácticamente el único título de Loriciel inscrito de pleno dentro del género de los juegos arcade que logró aunar a la par calidad y éxito fue «Skweek». Pero en lo que se refiere a arcades de "scroll" horizontal estilo «Green Beret» o «Ghost'n'goblins», nada o casi nada destacable había producido la compañía francesa hasta el momento.

Lo curioso del caso es que este hecho en lugar de haberse convertido en un serio "handicap" más bien se ha transformado en una estupenda oportunidad para hacer acopio de los mejores detalles e ideas de juegos anteriores, y fundirlas en una creación propia que ha sido bautizada como «Jim Power».

LA HISTORIA SE REPITE

El argumento que da lugar a la acción del juego es tan tópico que verdaderamente no merece la pena ni comentarlo, pero en fin, por si lo queréis saber os la plantearemos casi como si se tratase de una operación matemática.

Factores que intervienen: malo malísimo procedente de lejano planeta, presidente de nación terrestre que posee una secretísima arma, hija bellísima de presidente, agente secreto de reputado prestigio (el propio Jim Power).

Operación: malo secuestra a hija y exige que se le entregue arma secreta.

Resultado: presidente pide a agente secreto que salve a hija.

Todo un alarde de originalidad vamos. Pero en fin, como lo que cuenta es que al fin y al cabo el juego sea divertido, vamos a enfundarnos otra vez en la piel de héroe para lanzarnos al rescate suicida de turno, que una vez más tiene como último objetivo el salvar nuestro planeta de la amenaza de un malvado interestelar.

ACCIÓN POR PARTIDA DOBLE

«Jim Power» está dividido en cinco niveles diferentes, tres de ellos en los que nuestro héroe a pie tendrá que hacer frente a un desarrollo que en muchos momentos nos recuerda notablemente al mítico «Ghost'n'goblins», y dos en que gracias a un "jet-pack" adosado a su espalda, surcará los cielos en fases que recuerdan mucho a otro juego no menos clásico: «Sidewize».

Durante ambas, tendremos que hacer frente a una elevada cantidad de enemigos, trampas, plataformas móviles que nos permiten atravesar mortales abismos, y en general adaptarnos a un desarrollo en el que no ha habido lugar para la improvisación y que demuestra bien a las claras que los programadores del juego se han esforzado en crear un arcade adictivo y divertido desde su principio a su final.

Aparte de objetos destinados a reponer nuestras vidas, incrementar nuestra puntuación o mejorar nuestro armamento, será imprescindible que recojamos las diferentes llaves que encontraremos en el camino, pues cada cierto tiempo una puerta nos bloqueará el paso hacia nuevas zonas.

Tampoco faltan a la puntual cita con este trepidante arcade los inevitables enemigos de final de fase, cuyo tamaño, en algunos casos es realmente asombroso. Sin embargo, parodójicamente, su peligrosidad no está en consonancia con su fiera apariencia, y podremos eliminarlos con bastante facilidad.

CALIDAD DESBORDANTE

«Jim Power» no es desde luego un juego especialmente original, y sus gráficos aunque estén llenos de colorido y a veces posean un sorprendente tamaño, ofrecen un aspecto un tanto extraño al que cuesta acostumbrarse en un principio.

Sin embargo lo que es incuestionable es la increíble calidad de sus movimientos, la suavidad y rapidez de sus "scrolles" –en algunas fases el juego posee 12 planos diferentes–, y su muy elevada jugabilidad y capacidad de adicción, que lo convierten sin duda alguna en un arcade a tener muy en cuenta, y también probablemente en una de las más perfectas creaciones de Loriciel, por lo menos a nivel técnico.

Otro aspecto que no podemos pasar por alto es su estupenda calidad sonora, ya que tanto la melodía de presentación como los muchos efectos sonoros que escucharemos mientras se desarrolla la partida son auténticamente buenos y de una gran calidad.

J.E.B.


Si continuamos hablando de parecidos este enemigo parece extraído directamente del popular «Ghouls'n'ghosts».


Lo mejor del juego son sus fascinantes "scrolles", su rapidez y por encima de todo su altísima jugabilidad.

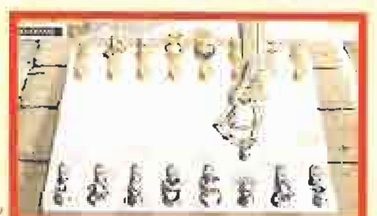




Peones elitistas

WORLD CLASS CHESS SARGON V

Cada vez que te enfrentas a un nuevo juego de ajedrez, crees que has avanzado algo en tus anteriores experiencias con este tipo de máquinas. Pero pronto te das cuenta que sus programadores se han propuesto hacerte la vida imposible, o lo que es lo mismo, hacer de ti todo un campeón.


El ordenador se encargará de mover las piezas en el tablero con su brazo metálico estilo Terminator.


Una vez más el principal atractivo que nos ofrece esta nueva versión está referido a su nivel de juego.

- **ACTIVISION**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **VGA, CGA, EGA**
- **Juego de Tablero**

Sabíais que un noble turco llamado Von Kempelen inventó la primera máquina inteligente de ajedrez, allá por el 1770? Lo de máquina inteligente lo vamos a dejar, pues este hombre tuvo la feliz idea de encerrar a un experto ajedrecista en un diminuto cajón, desde el que, a duras penas, jugaba contra sus contrincantes, aunque estos creyeran competir contra un engendro mecánico. Los tiempos han cambiado y la compañía Activision no se dedica a encerrar a personas en cajas de madera...

GRANDES MAESTROS

«World Class Chess, Sargon V» nos ofrece un ajedrez de mucha altura. Incluye las partidas que los ajedrecistas Karpov y Kasparov jugaron en el Campeonato Mundial de 1990. Pero lo mejor no es esto –¿qué juego de ajedrez que se precie, no cuenta con los grandes maestros?–. Si no eres muy bueno en eso de mover las fichas de un tablero, este juego te enseña no sólo a hacerlo bien, sino que te informa, en cada movimiento que ejecutes, del nombre que tiene el mismo. Te aconseja jugadas para vencer a tu contrario –el mismo ordenador o un amigo tuyo–, eliges tablero –bi o tridimensional–, tipo de fichas –fantasía, metal y plástico–, material de las mismas –mármol, madera o sencillo–, tipos de nivel –del 1 al 8, incluyendo uno infinito–, tiempo, recomendaciones tácticas –ya sabes, controlar el centro, mover caballos y alfiles, etc.– y muchas otras opciones.

F.J.G.


El programa incluye las partidas de 1990, con los grandes maestros Karpov y Kasparov

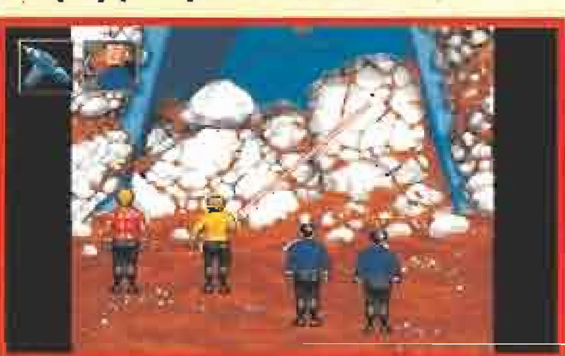


Los viajes del Enterprise

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

¡Qué han pasado ya veinticinco años! No es posible, pero es cierto. La serie de ciencia ficción más importante de la historia de la televisión cumple este 1992 la friolera de 25 añitos. Y, mientras tanto, en el cine Kirk, Spock y McCoy siguen haciendo sus pinitos como si el tiempo no hubiera transcurrido. Arruga más, arruga menos, todos siguen como antes. Y esperemos que sigan dándonos la lata durante otros 25 años por lo menos. De momento, y mientras esperamos el estreno cinematográfico de «Star Trek VI», los "trekkies" tenemos este fabuloso juego de Interplay para pasar el rato.


Klingons, Elasi y otras razas extraterretres serán algunos de nuestros enemigos en este nuevo juego de Interplay.


Los phasers nos servirán en más de una ocasión para eliminar los obstáculos que encontraremos por el camino.

- **INTERPLAY**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Videoaventura**

Cada dos años se rumorea que se está haciendo un programa basado en Star Trek. Incluso circulan por ahí versiones de dominio público con ese nombre que nos permiten controlar y viajar con el Enterprise. Firebird fue quien realizó la primera versión oficialmente reconocida por los productores de la serie. El juego no tenía nada que ver con el que ahora nos ocupa y era una especie de mezcla entre estrategia y aventura con gráficos bastante mal digitalizados y escaso sonido. Los "trekkies" quedamos defraudados. Hemos tenido que esperar mucho tiempo para que Interplay nos obsequiara con esta estupenda versión.

«Star Trek 25Th Anniversary» comienza con una animación que parece sacada directamente del archivo de la Paramount. La misma música original, si tienes AdLib o compatibles, y los créditos del juego con las mismas letras que los títulos de la serie. Tras esta excepcional introducción se nos traslada al puente de mando del Enterprise. Allí están Kirk, Spock, McCoy, Uhura, Scott, Sulu y Chejov. Cada uno de ellos tiene una misión específica en el control de la nave y mediante el ratón podemos darles las órdenes oportunas. Podremos subir y bajar los escudos, reparar los sistemas de la nave, usar las armas, comunicarnos con la flota estelar o solicitar los consejos de Spock, algo muy aconsejable si quieres terminar con bien la aventura.

SALIDAS AL ESPACIO

El juego no consiste sólo en completar una misión. Hay muchas para terminar, cada una en un lugar diferente de la galaxia. También son independiente de las demás. Por ejemplo, la primera nos lleva a un planeta donde han aparecido una serie de extrañas criaturas similares a los demonios de los que habla la Iglesia. Una vez solucionado el misterio pasaremos a la segunda misión. Esta transcurre en una estación espacial que los Elassi, piratas espaciales, han invadido y en la que mantienen como rehenes a los integrantes de su tripulación. Tras obtener el éxito pasaremos a la tercera misión y así sucesivamente. Por supuesto se puede grabar la partida en cualquier momento.

En todas deberemos teletransportar un equipo formado por Kirk, Spock, McCoy y un cuarto miembro de la tripulación que suele ser un agente de seguridad. La eliminación de cualquiera de los tres primeros supone volver a comenzar la aventura. El sistema para movernos de un lugar a otro, e interactuar con el resto de los personajes y objetos, es similar a los interfaces de Sierra y Lucasfilm: implica "pinchar" con el ratón y elegir la opción adecuada.

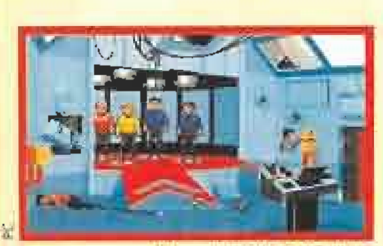

El Enterprise es una nave del siglo XXIII que tiene por delante una difícil y complicada misión.

TAMBIÉN ARCADE

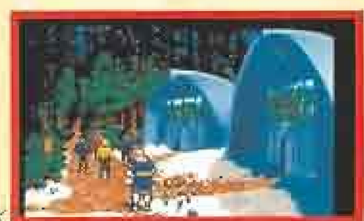
Los amantes del arcade también tienen su pequeña sección en este apasionante juego porque existe la posibilidad de entablar combate nave contra nave en algunas aventuras. El objetivo del Enterprise se podrá observar por la pantalla principal, en la que

CONSEJOS Y TRUCOS

- **Pídele muy a menudo consejo a Spock. Además su tricorder te dará mucha información que a simple vista no podrás descubrir.**
- **Todos los personajes secundarios te darán pistas para solucionar la aventura. Interrógales en cuanto tengas oportunidad.**
- **Y, por supuesto, sigue la regla de oro de los aventureros de pro: graba la partida al menor indicio de que algo puede salir mal.**



Teletransportarnos es la única forma de viajar desde nuestra nave hasta los distintos planetas.



El juego está repleto de buenos gráficos y el colorido de las pantallas es excepcionalmente bueno.



Podremos manejar a tres de los más importantes protagonistas de la serie de televisión.

aparecerá un cursor con el que habrá que enfilar al enemigo. Si te parece una zona de acción pequeña se puede ampliar la imagen y eliminar el puente de mando.

De cualquier modo, «Star Trek 25Th Anniversary» es de todas todas una aventura y la secuencia arcade no deja de ser únicamente accesoria.

En el apartado técnico sólo podemos comentaros que el juego es absolutamente irreprochable. Así de claro. Sólo empaña el resultado final el que algunas veces perdamos el control del ratón mientras se cargan los diversos escenarios desde el disco duro. El programa ocupa cerca de ocho megabites y para disfrutar a tope de sus posibilidades necesitaréis como mínimo un 286 a 12Mhz.

Por lo demás, «Star Trek 25Th Anniversary» es el juego que todos los "trekkies" esperábamos. Cada una de sus pantallas es absolutamente genial y el "gameplay" excelente. Además, el sistema de aventuras sueltas lo hace ideal para retomarlo una y otra vez y no aburrirse nunca.

J.G.V.



La venganza de Thanatos

LEANDER

Durante milenios Thanatos había dormido en la prisión en la que fue recluido tras ser derrotado por los habitantes del poblado en que nació el protagonista de nuestra historia, Leander, al que Psygnosis ha convertido en personaje central de este espectacular arcade para 16 bits.

- PSYGNOSIS
- Disponible: **AMIGA, ATARI**
- V.Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

Hasta el presente, las producciones de Psygnosis nos han deslumbrado generalmente por su soberbia calidad técnica y gráfica («Blood Money», «Shadow of the beast»), y en más contadas ocasiones por su original desarrollo («Atomino», «Lemmings»).

Recientemente Psygnosis ha entrado de lleno de nuevo en un nuevo mundo, el de las consolas, cuyos productos están dirigidos a un público muy diferente, acostumbrado a juegos de desarrollo muy sencillo, con muchos niveles y con progresivo aumento de la dificultad. Es muy probable que ello sea el motivo de que este «Leander», editado ya para 16 bits pero a corto plazo también para Megadrive, ofrezca un "gameplay" muy de juego de consola, con muchas fases pero con un desarrollo muy sencillo que además se repite desde su principio a su final.

AL RESCATE DE LA PRINCESA

Nuestro objetivo en «Leander» no es otro que luchar de nuevo contra el peligroso dragón Thanatos, que tras despertar del letargo en que quedó sumido cuando fue recluido en una remota prisión, ha escapado para poner rumbo directo al poblado de Leander. Allí, en un cruel acto de venganza, ha secuestrado a Luccana, la bella hija del emperador Etorishi y enamorada de nuestro héroe.

Para conseguir rescatar a Luccana vamos a tener que recorrer tres extensos niveles, cada uno de ellos subdividido en siete subfases independientes. En todas ellas el desarrollo de la acción es común, ya que lo que tenemos que hacer es buscar un objeto que se nos señalará al principio de cada nueva fase; una vez que lo tengamos en nuestro manos podremos poner dirección a la puerta de salida hacia la siguiente zona, que de otra forma no podría ser atravesada.

Lo que sí cambia notablemente de unas fases a otras, y de nivel a nivel son los enemigos y el diseño de los escenarios, además del nivel de dificultad del juego, que aumenta notablemente a medida que avanzamos en nuestra misión. Un elemento que no podía faltar en este típico arcade es la posibilidad de conseguir nuevas armas y objetos de utilidad, lo cual se consigue a través de un sistema genuinamente de juego de consola: recoger monedas que luego podremos canjear en las tiendas.

«Leander» no es, tal vez por esto, una de las creaciones más brillantes ni originales de Psygnosis, pero eso sí, una de las que puede presumir de los gráficos, "scrolles" y movimientos más perfectos de la escuela Psygnosis.

J.E.B.



El sencillo desarrollo de «Leander» contrasta con la mayoría de los juegos anteriores de Psygnosis.



Nuestra misión consistirá en rescatar a una hermosa dama de las garras del temible dragón Thanatos.



En nuestro camino nos enfrentaremos a una buena cantidad de enemigos de gigantesco tamaño.





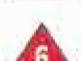

DARKSEED — CYBERDREAMS *(Pc, Amiga)*


MONKEY ISLAND 2 — LUCASARTS *(Pc)*


LARRY I — SIERRA ON LINE *(Pc)*


STAR TREK 25TH ANNIVERSARY — INTERPLAY *(Pc, Amiga)*


GODS — MINDSCAPE *(Pc, Atari St, Amiga)*


LEANDER — PSYGNOSIS *(Amiga)*

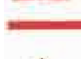

FIRST SAMURAI — IMAGE WORKS *(Amiga)*


OLIMPIADAS 92 — TOPO SOFT *(Pc)*


PARASOL STARS — OCEAN *(C64, Atari St, Amiga)*


THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE — LUCASARTS *(Atari St, Amiga, Pc)*


TITUS THE FOX — TITUS *(Atari St, Amiga, Pc)*


HERO QUEST — GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, Pc)*


ROGER RABBIT IN HARE RAISING HAVOC — DISNEY/INFOGRAMES *(Pc)*


WORLD SARGON CHESS SARGON V — ACTIVISION *(Pc)*

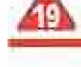

UNREAL — UBI SOFT *(Atari, Amiga, Pc)*


THE CHESSMASTER 3000 — THE SOFTWARE TOOLWORKS *(Pc)*


THE ROCKETEER — DISNEY/INFOGRAMES *(Pc)*


PSYBORG — LORICIEL *(Atari, Amiga, Pc)*


LORD OF THE RINGS — INTERPLAY *(Amiga, Pc)*



TURTLES II — IMAGEWORKS *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, Pc)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Ajedrez para el 3000

CHESSMASTER 3000

Acaba de aterrizar en nuestro país una nueva entrega de Software Toolworks en lo que a juegos de ajedrez se refiere, «The Chessmaster 3000». Un programa con un nivel de juego superior a las dos versiones anteriores, que supone un interesante reto, si nuestra intención es, como es normal, vencer a los oponentes.


Como es habitual, el juego incluye diferentes diseños de piezas y tableros, algunos muy originales.


En función de nuestro dominio del juego podremos optar por uno de los tres niveles de dificultad.

- SOFTWARE TOOLWORKS
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA, CGA, EGA, Hércules**
- **Juego de Ajedrez**

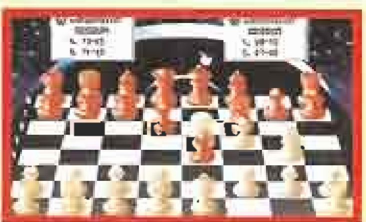
Los menús de que dispone «The Chessmaster 3000» te ayudan a ordenar tu tablero de la manera que mejor se adapte a tu tipo de juego. En ellos ves opciones de selección de juego, tiempos de respuesta, solución de mates, proposición de tablas, elección de tablero, colores a utilizar, tiempos de respuesta, etc. En la opción "Clásicos", tu PC carga en memoria una de las 150 partidas "clásicas" para analizar sus movimientos y estrategias.

MUCHO NIVEL

Desde luego, «The Chessmaster 3000» no tiene la calidad de gráficos que caracteriza a otros muchos programas de ajedrez, y, a decir verdad, éstos son bastante pobres. Pero bueno, lo importante es que su nivel de juego es bastante alto y, gracias a esto, podéis pasar por alto algunos pequeños fallos. De este modo os encontráis con el "Chess Rules", para principiantes, el "Chess Rater", para gente intermedia en conocimientos ajedrecísticos, y el no va más, el "Chessmaster", sólo para muy expertos.

En definitiva, «Chessmaster 3000», aporta su grano de arena para que el ajedrez por ordenador se haga más popular –¿más aún?– de lo que es. Y recordad que también tenéis la posibilidad de cargar en vuestros PCs tres de las partidas del más grande maestro de ajedrez de todos los tiempos, Mr. Fischer. Además, las que jugó en los campeonatos de 56, 59 y 68, cuando estaba en su mejor momento de juego.

F.J.G.


El programa nos ofrece la posibilidad de cargar tres partidas del reputado maestro del ajedrez Mr.Fisher.



Gimnasia deportiva

OLIMPIADAS 92

Se acerca el momento en que los mejores atletas de todos los países del mundo van a competir por un lugar en el podio de los elegidos. Las Olimpiadas están a punto de celebrarse. Pero el singular evento no sólo va a tener lugar en Barcelona, gracias a Topo puede ocurrir en tu mismo cuarto. Unicamente vas a necesitar un PC y unas tremendas ganas de divertirte y pasártelo bien, haciendo deporte como un atleta más.



Nuestros deportistas son controlados mediante el ratón, "pinchando" sobre una serie de iconos.



Las pantallas de presentación entre unas pruebas y otras están perfectamente digitalizadas.


A esta primera parte de las Olimpiadas seguirán inmediatamente los deportes de interior en un segundo juego.


Las caídas supondrán nuestra inmediata descalificación. Menos mal que tenemos tres intentos.

- **TOPO**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Deportivo**

Olimpiadas 92 de Topo es un programa de deportes radicalmente diferente a todo lo que hayáis visto hasta ahora. De hecho es muy distinto a cualquier otro proyecto anterior del software español. Solamente los propios chicos de Topo habían encarado juegos de esta envergadura, recordad el «Viaje al centro de la Tierra». Os comentamos esto porque os vais a quedar asombrados de la increíble calidad técnica que posee el juego. De momento empezaremos diciendo que ocupa algo más de seis megas en el disco duro, lo que os dará una idea de su complejidad y los problemas, ya solucionados, que supuso el desarrollar un producto de estas características.

VOCES Y MENÚ

Vamos con el programa en sí mismo. La presentación nos regala unas estupendas voces digitalizadas y un menú que tiene un gran parecido con los títulos que aparecen en las retransmisiones televisivas de cualquier evento deportivo. Hay cuatro opciones disponibles en este primer menú: número de jugadores, de uno a cuatro, elegir equipos, entre seis posibilidades aunque nuestros contrincantes pueden ser de casi cualquier nacionalidad, entrenamientos, una opción que os vamos a explicar inmediatamente, y olimpiadas.

La forma de controlar a nuestros deportistas es muy diferente a la de otros juegos de similares características. La idea básica en «Olimpiadas 92» es encadenar secuencias de animaciones. Suena raro ¿verdad? Pues no es tan complicado.

TECLADOS FUERA

No os hará falta para nada el teclado: la pantalla se divide en dos zonas, en la superior se ve al deportista y en la inferior aparecen una serie de iconos, cada uno de ellos hace que nuestro gimnasta realice un movimiento determinado y nuestra misión es encadenarlos, pulsando sobre ellos en el momento exacto, para realizar figuras complejas. En la opción de entrenamiento sobre el icono aparece una línea blanca para mostrarnos cuando hay que "pinchar", por supuesto, en la opción de olimpiadas todo depende de nuestra gran habilidad. ¿Qué os habíais creído? «Olimpiadas 92, gimnasia deportiva» consta de ocho pruebas diferentes, todas realizadas en interiores. Este programa sólo es la primera parte de un magno proyecto de Topo al que seguirá en poco tiempo un segundo juego con competiciones en exteriores. Será posible, al menos eso prometen sus programadores, unir las dos partes en el disco duro para poder jugar una Olimpiada completa. De momento en este lanzamiento inicial contamos con salto de potro femenino, barra fija, barra masculina, anillas, barras asimétricas, salto de potro masculino, paralelas y gimnasia en suelo femenina.

TRABAJO DURO

Llegamos a la parte técnica. Empezaremos diciendo que en un primer vistazo el aspecto general del juego es impresionante: imágenes digitalizadas, sonido sampleado,– por cierto realizado por miembros del grupo musical Fangoria–, gráficos de gran tamaño y excepcional respuesta a nuestras órdenes.

Topo ha realizado un gran



Topo ha digitalizado los gráficos y ha usado técnicas revolucionarias para animarlos perfectamente.



En este juego no tendremos que machacar las teclas del ordenador para conseguir buenas puntuaciones.



Una vez aprendida la secuencia de movimientos todo depende de nuestra rapidez de reflejos.


Los deportistas cambian de indumentaria según sean de diferentes nacionalidades.

programa. Claro que también tiene sus defectillos. Entre ellos que la ventana de juego sea, a nuestro entender, excesivamente pequeña, –un mayor tamaño en lugar de "scroll" habría mejorado la jugabilidad–, y que exista una gran rigidez en las figuras posibles en alguna que otra prueba. Nos explicamos, si varías sobre los movimientos aparentemente correctos sólo conseguirás una caída y su consiguiente descalificación, lo que supone que cuando te aprendas la secuencia exacta siempre conseguirás el máximo de puntuación. Tampoco «Olimpiadas 92» es precisamente fácil, pero es que nadie supone que competir en los Juegos Olímpicos lo sea. Como un deportista profesional necesitarás horas de duro entrenamiento.

J.G.V.



Tortura Ninja

TURTLES 2

Verdosas, insaciables devoradoras de pizza, estrellas del cómic y la televisión, expertas en las más secretas técnicas de las artes marciales... sí, son las Tortugas Ninja, que vuelven a nuestros ordenadores dispuestas a enfrentarse con cuantos villanos se crucen en su camino.

- **IMAGE WORKS**
- Disponible: **SPECTRUM, C64, AMSTRAD, PC, ST, AMIGA**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **CGA, EGA, VGA**
- **Arcade**

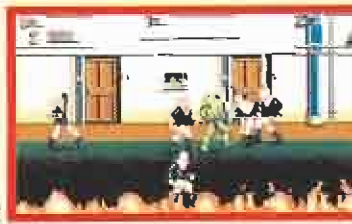
Es muy posible que muchos de vosotros os lo pasárais en grande con el juego que hace algo más de una año Mirrorsoft lanzó al mercado con la Tortugas Ninja como protagonistas, y que como recordaréis era un arcade de lo más completo con una buena cantidad de niveles y con una calidad técnica bastante aceptable.

Sin embargo desde entonces la "Tortugoninjamanía" lejos de desvanecerse, ha aumentado día a día, en parte muy probablemente gracias al estreno de la película que supuso el debut de Leonardo, Donatello, Rafael y Michel Angelo en el celuloide.

VIEJOS AMIGOS

Lo que se nos ofrece ahora más que una segunda parte de aquel juego es un nuevo programa, que sin embargo no es totalmente original, pues en realidad se trata de la conversión de la máquina recreativa creada por Konami, que probablemente muchos de vosotros conozcáis ya sobradamente.

Bien, ahora hagamos un breve inciso, si sois "fans" de las Tortugas Ninja, y si sois de esos fanáticos de los juegos de artes marciales que se tragan lo que les echen sin reparos, continuar leyendo este comentario. En caso contrario, considerar las líneas leídas como una breve información para manteneros al día de lo que se publica en el mundo del software, y no os molestéis en continuar, a menos que queráis saber más acerca de un programa que vuelve a ser la enésima recreación del mismo juego de artes marciales de toda la vida.


Es probable que el juego os resulte conocido, ya que se trata de la conversión de la máquina de Konami.


Tal y como ocurría en el primer juego de las Tortugas, la reportera de televisión April ha sido secuestrada por Shredder.


El juego no es otra cosa que la enésima recreación de los clásicos juegos de artes marciales de toda la vida.

LAS MISMAS PIZZAS

Para colmo, la originalidad del argumento es también digna de caerse de espaldas, porque, otra vez, y tal y como ocurría en el primer juego, la reportera de televisión April ha sido secuestrada, correspondiéndole de nuevo a nuestras amigas las Tortugas Ninja la labor de rescatarla de las garras del perverso Shredder, quien una vez más les esperará al final del juego para enfrentarse cara a cara.

En el juego también aparecerán las omnipresentes pizzas, que tienen como utilidad reponer la energía de nuestras Tortugas al ser recogidas.

No hay mucho más que merezca la pena comentar acerca de este juego.

J.E.B.



LAS POMPAS MAS GRANDES DEL MUNDO

¡ DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU !

¡ ES SUPER FACIL !

NUEVO EN ESPAÑA

¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada. Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING®.
BUBBLE THING® hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú. Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras. Anímate, practica con BUBBLE THING® y sorprende a tus amigos con la novedad del año.



David Stein's **bubble thing®**

HOBBY POST, S.L.
es el importador exclusivo
en España del BUBBLE THING®

PASATELO POMPA CON BUBBLE THING®

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L.
Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid

- ☐ Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING® (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluido).
- ☐ Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING® (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluido).
- ☐ Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING® (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluido).

NOMBRE.. APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

LOCALIDAD .... PROVINCIA.......................................

CODIGO POSTAL (Es imprescindible indicarlo) .... TELEFONO............................

Forma de pago:

☐ Contra reembolso ☐ Giro postal ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.

☐ Tarjeta VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Titular de la tarjeta (sólo si es distinto) ....

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14:30 y de 16 a 18:30, o por fax enviando el cupón o fotocopia al (91) 654 72 72.



LA MEJOR SIMULACIÓN DE COMBATE AÉREO

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



A estas alturas no vamos a tratar de presentar «The Secret Weapons of the Luftwaffe». Esta estupenda simulación de los combates aéreos que tuvieron lugar sobre los cielos de Europa durante la Segunda Guerra Mundial lleva ya su tiempo en el mercado, pero por su extraordinaria calidad y también, por qué no, por su complejidad, es merecedora de que le dediquemos unos comentarios especiales.

Estos comentarios y sobre todo los consejos de simulación, van a ir encaminados a que seamos capaces de sacarle el máximo partido a la simulación, podamos disfrutar "a tope" y también que comprendamos un poquito más cómo eran las cosas en la realidad de aquella época histórica, pues os aseguro que cuando se maneja con cierta soltura la simulación, es muy fácil sentirse "en la piel" del piloto de los aviones que podremos utilizar.



Para atacar a las formaciones de bombarderos con éxito deberemos seleccionar armamento pesado.



Atacar a los B-17 desde arriba es una buena táctica mientras nuestros compañeros lo hacen por la cola.



El objetivo de los bombarderos aliados es una fábrica de rodamientos en Berlín, tendremos que interceptarlos.



Acabamos de despegar, nuestro "punto" también sale detrás de nosotros. Nos espera una difícil misión.



La primera vez que uno se enfrenta con «The Secret Weapons of the Luftwaffe» y abre la caja, lo primero que le llama la atención es el voluminoso manual, ¡224 páginas y dos mapas, cualquiera se lee todo eso! Pues bien, hay que decir que es magnífico, de todas esas páginas apenas llegan a cincuenta las que se refieren al manejo propiamente dicho del programa. ¿Y el resto?

El resto queda dividido en 80 páginas dedicadas a la historia de la ofensiva aliada de bombardeo y la defensa alemana, escrita con mucha imparcialidad y con absoluto rigor histórico, y las restantes páginas dedicadas a la descripción de los aviones, armas, tácticas empleadas, impresiones de pilotos combatientes, etc.., estando además profusamente ilustrado con auténticas fotografías de la época y dibujos y esquemas aclaratorios, de verdad que no tiene desperdicio y merece formar parte de nuestra biblioteca.

De todas formas para quien no se quiera leer tanta página, diremos de forma muy breve que la simulación comprende en general, el esfuerzo que realizó la Octava Fuerza Aérea estadounidense para bombardear y atacar los objetivos alemanes de su propio territorio o de los territorios ocupados, desde el verano de 1942, cuando comenzaron las primeras tímidas operaciones sobre territorio francés, hasta el colapso final del Tercer Reich, que se puede suponer llegó más tarde que en la realidad y así probaremos las armas secretas alemanas que dan nombre a la simulación.

Desde el punto de vista histórico tenemos que tener en cuenta un factor que afecta directamente a la simulación; los alemanes "juegan en casa", es decir, las misiones de los pilotos germanos eran por lo general intensas y de gran responsabilidad, pero relativamente cortas.

Ellos estaban en su aeródromo y salían a combatir a un enemigo, a veces muy superior, sólo cuando era preciso. Poco después, si habían sido hábiles o afortunados, estaban de nuevo en su base y o bien se dedicaban a descansar hasta el siguiente ataque, o a veces volvían a salir para pillar a los bombarderos americanos en el viaje de vuelta. Por otra parte, si eran derribados y no habían sido heridos, con toda probabilidad esa noche estarían de nuevo con sus camaradas, y al día siguiente vuelta a empezar.

Para los pilotos y tripulaciones norteamericanos las cosas eran muy distintas. Los bombarderos, para empezar, debían aproxi-

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

marse a sus objetivos, muchas veces en el corazón de Alemania, tras un tedioso vuelo en formación, donde todo el trabajo lo realizaban los pilotos tratando de no perder su sitio en la "caja" –nombre que daban a cada formación de bombarderos–, y el navegante, que debía informar de los rumbos y posiciones constantemente.

Luego, ya en territorio enemigo, debían soportar el continuo acoso de los cazas alemanes, que ponían a toda la tripulación, pero sobre todo a los artilleros, en un estado de tensión verdaderamente terrible.

Ya sobre el objetivo, si es que habían sobrevivido a los cazas y a la "Flack" (artillería antiaérea), el protagonismo pasaba al bombardero, siempre un oficial, que era el responsable de dirigir el avión y soltar las bombas sobre el blanco.

Claro que ahora les quedaba el viaje de vuelta, tan terrible o más que el de ida, pues a la mortífera "Flack" y los ataques de cazas, se sumaba el hecho de que su aparato podía ir dañado, perder velocidad e irse quedando rezagado de la formación, que no podía aminorar su marcha para proteger a los aparatos tocados. Estos quedaban abandonados a su suerte dejando tras de sí den-

La Octava Fuerza Aérea de los Estados Unidos hizo un gran esfuerzo a la hora de bombardear objetivos nazis.

Los ataques se llevaban a cabo en territorio alemán y el regreso de los aviones era lo más peligroso.



Estamos atacando a la formación de B-17 desde abajo con un ME-163B. Los pobres pilotos aliados no saben lo que les espera. Muchos no volverán.



Los puntos marcados en el mapa nos indican la ruta de los bombarderos. El primero es un lugar de paso y el segundo el objetivo. Hay que interceptarles en ruta.

L O S A V I O N E S

Quizás tras leer los párrafos anteriores ya nos hayamos puesto en "la piel del piloto", ya podemos comprender lo que sentían y lo que sucedía en sus misiones. Veamos ahora cómo eran los aparatos que estos tripulaban y de forma breve sus principales cualidades y sus defectos.

Los americanos: Si exceptuamos los P-38 y P-80, aviones que han aparecido recientemente y de los que ya hemos hablado, hay tres modelos fundamentales, los cazas P-47 Thunderbolt y P-51 Mustang y el bombardero por excelencia Boeing B-17 "Flying Fortress", la Fortaleza Volante.

El P-47 Thunderbolt nos le encontramos en dos versiones bastante similares en cuanto a sus características, el P-47 C y el P-47 D. Ambos llevan el mismo motor y el mismo armamento, su diferencia fundamental radica en la forma de la cabina, alta y continuada por el fuselaje en el C y de tipo "burbuja" en el D, indudablemente mejor por ofrecer una mayor visibilidad.

El P-51 está representado en tres versiones, P-51 B,C y D. Las versiones B y C del Mustang son muy similares y ambas se diferencian del P-51 D en el armamento y en las cabinas, de la misma forma que ocurría con el Thunderbolt.

Comparándoles, el P-51 era mejor para el combate aéreo, aún cuando el P-47 no se quedaba rezagado. El Thunderbolt era superior en armamento y en la capacidad de encajar daños, su motor en estrella refrigerado por aire era menos vulnerable que el del Mustang, de cilindros en línea y refrigerado por agua, que resultaba muy dañado en cuanto era alcanzado por algún impacto. Por contra el Mustang gozaba de mayor autonomía, mayor velocidad y mejor maniobrabilidad. En definitiva, hay quien dice que el P-47 era mejor, de hecho los mejores ases americanos lo volaron, pero pasada la Guerra Mundial no se volvió a utilizar, mientras que el Mustang combatió en Corea y aún hoy en día sigue volando en muchos países.

El B-17 es el avión en que instintivamente se piensa cuando se oye la palabra bombardero. Constituyó el grueso de la fuerza aérea estratégica y soportó el esfuerzo principal de la guerra en Europa. Se nos ofrecen dos versiones, B-17 F y G, que se diferencian fundamentalmente en el armamento, pero que a efectos de la simulación como si fuera el mismo. Tripulado por diez hombres, iba armado con 10, 11 o 12 ametralladoras de 12,70 mm., los célebres "calibre 50", según las versiones, aunque en algunas misiones iban con armamento reducido. Sobre este famosísimo avión se ha escrito muchísimo y existen numerosas anécdotas y curiosidades, una de ellas es que se realizó una estadística sobre los tripulantes muertos en combate en función del puesto que ocupaban, el resultado fue que el puesto más peligroso era el ocupado por los artilleros laterales, los "waist gunners", y el más seguro el de la torreta ventral. ¡Y eso que a veces tenía la manía de desprenderse cuando el avión sufría daños en la parte inferior! Otra anécdota curiosamente trágica fue la de aquel B-17 derribado, ¡por las bombas de otro aparato que las soltó encima de ese avión!

Sin embargo era capaz de soportar bastante daño y podía seguir volando en condiciones increíbles, como lo prueban las fotografías de algunos aparatos que regresaron sin timón de cola, con todo el fuselaje seccionado, o habiendo perdido toda la sección delantera del morro y un largo etc. Para finalizar podemos mencionar que la primera tripulación que completó las 25 misiones fue la del B-17 F-10-BO apodado "Memphis Belle", que al mando del Capitán Robert K. Morgan voló en el mítico 91st Grupo del 324 Escuadrón.



El principal defecto del BF-109 era su motor. Similar al del Mustang americano estaba refrigerado por agua.



El FW-190 es el mejor caza alemán de todos los que poseen motor de pistón, robusto y excepcionalmente fiable.



El ME-262 fue el primer avión del mundo propulsado por un reactor. Era un aparato especialmente bueno.



Sin lugar a dudas, la estrella de las escuadrillas de bombardeo americanas fue el genial B-17.

Los alemanes: Con los alemanes podremos volar más tipos de aviones, fundamentalmente en misiones de caza, aunque con algunos aparatos podremos realizar misiones de bombardeo o, mejor dicho, de caza-bombardeo.

Comenzaremos por el celebérrimo Messershmitt Bf-109 en sus versiones G-6 y G-10. Estas dos versiones con pocas diferencias entre ellas,

D E C O M B A T E



El GO-229 era una de las verdaderas armas secretas de la Luftwaffe. Su problema fue que se desarrolló tarde.



El ME-163 era un extraño engendro entre avión y cohete. Fue uno de los grandes errores de la Luftwaffe.



El P-51 era un gran aparato con el que las fuerzas aéreas aliadas derribaron cientos de aviones enemigos.



En el poderoso bombardero americano podremos colocarnos en cualquiera de los puestos artilleros.

constituyen las más importantes del Bf-109, aunque no son las mejores. En esa época el Bf-109 resulta superado por los cazas aliados P-47 y P-51, pero aún constituye el grueso de las fuerzas de la Luftwaffe, y no deja de ser peligroso en manos de un buen piloto. Su principal defecto radica en su motor, en línea y refrigerado por agua (como le ocurría al Mustang), pero cuenta en su favor, como ocurrió siempre entre los aparatos alemanes y aliados, con un armamento superior al utilizado por los americanos.

A continuación tenemos el Focke-Wulf 190, en las versiones A-5 y A-8, que se diferencian en el armamento fundamentalmente. El 190 es el mejor de los cazos alemanes con motor de pistón, que es del tipo radial, refrigerado por aire, robusto y fiable. Si no tenemos en cuenta otros factores, resulta el aparato alemán más equilibrado y el idóneo para cualquier misión si no queremos pensar mucho. Se puede medir con cualquier caza americano (a excepción del P-80) y con su potente armamento resulta simplemente devastador contra los B-17.

Vistos estos dos cazas "convencionales", pasaremos a describir los aparatos englobados (a veces erróneamente) bajo el calificativo de "armas secretas" alemanas.

Comenzaremos por el Messershmitt Me 262 A. Se trata de un aparato revolucionario por ser el primer avión del mundo con propulsión a reacción que resultó operativo. Su desarrollo está plagado de incomprensibles errores y retrasos debidos a las autoridades alemanas, de tal modo que aunque ya volaba en 1942, no se construyó en cantidades apreciables hasta que el fin de la guerra estaba próximo. Es sin duda un aparato excepcional, sin rival entre los aparatos aliados a los que superaba prácticamente en todo. Su armamento, cuatro cañones de 30 mm. resultaba demoledor para los bombarderos y más aún para los cazas aliados. Sus únicos problemas radicaban, como es lógico, en sus motores, bastante delicados, que precisaban un continuo mantenimiento, y que le hacían relativamente vulnerable en la mayoría de los combates.

Seguiremos con el Messershmitt Me 163 "Komet". De este avión se podría resumir diciendo que es un engendro fruto de la desesperación y que jamás debió ser construido. Tiene a su favor que desarrolló enormemente la tecnología de los motores-cohete, pero resultó poco práctico y sus resultados, pese a obtener algunos éxitos, fueron bastante escasos. Con él se trataba de defender de las formaciones de bombarderos sus objetivos, situándolo en la ruta de aproximación, pues el Komet (la pulga voladora) era tan peculiar, que su combustible solo duraba apenas 9 minutos, en ese tiempo, ascendía (como es de suponer, ¡como un cohete!) hasta la altura a la que volaban los bombarderos y efectuaba dos o tres pasadas a gran velocidad. Intentaba derribar alguno y, ya sin combustible, descendía planeando, para lo que estaba muy bien dotado. De él también hay un montón de anécdotas y curiosidades, la mayoría bastante macabras, pues el combustible estaba formado por dos compuestos químicos, el C-Stoff y el T-Stoff, que no podían mezclarse de forma incontrolada pues tenían la desagradable manía de explotar, muchos aparatos lo hicieron al despegar, al aterrizar, o cuando les parecía, sin causa aparente. E incluso en alguna ocasión, dado el carácter altamente corrosivo de estos compuestos, el piloto resultó literalmente disuelto dentro de su cabina debido a un escape. Se ha llegado a afirmar por si fuera poco, que el Me-163 mató más pilotos alemanes que americanos, con un historial así...

Finalizaremos este repaso con el Gotha Go 229 A. Este sí es verdaderamente una de las armas secretas de la Luftwaffe, pero se desarrolló demasiado tarde para entrar en acción y al fin de la guerra sólo había algún prototipo en fase de construcción. Su diseño, basado en las investigaciones de los hermanos Horten sobre alas voladoras, era totalmente revolucionario para la época. Sus características estimadas, bien reflejadas en la simulación, lo hubieran convertido en un peligrosísimo enemigo ante el cual los aliados no habrían podido responder con nada. Resulta (en la simulación) tan eficaz como caza que como bombardero y es realmente agradable "darse una vuelta" en él.



A pesar de haber sido tocados, mirad los agujeros de la carlinga, hemos conseguido dañar seriamente al B-17 que iba a bombardear una fábrica de maquinaria.



Si elegimos participar en la batalla desde el lado aliado podremos escoger seis modelos diferentes de aviones. Por supuesto si poseéis los «Tour of Duty».

Tres fueron los aviones fundamentales del ejército USA: los cazas P-47, llamados Thunderbolt, el P-51 Mustang y el Boeing B-17.

Los alemanes contaban con el extraordinario Messershmitt B-109, en sus versiones G-6 y G-10, que tenía un armamento más potente.

sas estelas de humo, y eran con frecuencia rematados al resultar una presa fácil para los cazas. Además, todos los tripulantes sabían que en caso de ser derribados, les aguardaba en el mejor de los casos el campo de concentración, por lo que todos los pilotos hacían intentos desesperados por llegar, al menos al canal, lo más cerca posible de sus bases británicas.

El viaje de vuelta se convertía con demasiada frecuencia en un verdadero calvario para los jóvenes norteamericanos (sus edades estaban entre los 18 y no mucho más de los 24 años), muchos de sus aparatos volvían con tal magnitud de daños que era imposible repararlos, y sus tripulantes llegaban con los nervios destrozados, heridos o a menudo con síntomas de congelación. Esto era habitual sobre todo en los artilleros, pues el B-17 no disponía de calefacción en el fuselaje, durante el combate, enfundados en sus pesados monos sudaban copiosamente y el aire helado que soplaba 25.000 pies hacía el resto.

Esto hacía que sus periodos de combate ("tour of duty") sólo fueran de 25 misiones, –realmente, como os podéis imaginar, era muy difícil ser capaz de soportar más en los primeros años de operaciones– hecho que al principio nos podría sorprender, pero que seguramente es fácil de entender ahora.

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

CARACTERÍSTICAS DE LA SIMULACIÓN

Antes de entrar de lleno en los consejos de simulación, convendría hacer unas pequeñas aclaraciones previas.

En primer lugar hay que decir que «The Secret Weapons of the Luftwaffe» es una simulación un tanto compleja, son muchos los aviones simulados, en distintos periodos históricos y con gran diversidad de misiones. Además, «The Secret Weapons of the Luftwaffe» es un programa de unas características tan especiales que se hace imprescindible hablar de la capacidad de nuestro ordenador, que nos condicionará incluso el tipo de misión que podamos realizar, por lo que comenzaremos diciendo que sólo funciona en máquinas tipo AT, y aún más, si el ordenador funciona a 12 Mhz, más que correr digamos que se "arrastra" y nos puede resultar amargante que en determinadas situaciones funcione "a saltos". El programa debe funcionar como mínimo a 16 o mejor 20 Mhz, esto es una indudable desventaja, pero la perfección, el lujo de detalles y los gráficos tan realistas tienen su precio si se quiere disfrutar de un juego con este tipo de características. Las prestaciones de nuestros ordenadores tienen, ya lo sabéis, sus ventajas y sus inconvenientes.

Para llegar a controlar bien este juego, lo mejor es hacer misiones de entrenamiento.

Lanzar ataques totales desde un principio, no nos conducirán a los objetivos.

LAS MISIONES

Para comenzar, aunque supongo que ya conocéis un poco los tipos de misiones que se pueden realizar, diremos que fundamentalmente pueden ser: misiones de entrenamiento, misiones históricas, periodos de combate ("tours of duty"), misiones construidas por nosotros mismos y simulación de campaña. Excepto las misiones de entrenamiento, cuya intención es obvia, el resto son un pequeño (o muy grande...) mundo en sí mismas.

Como norma general, lo mejor es comenzar evidentemente por las misiones de entrenamiento, pero a diferencia de otros simuladores que con un par de misiones nos bastaba, aquí deberemos estar más aplicados y realizar algunas más, pero con cada tipo de avión, para familiarizarnos con sus movimientos, controles etc.

Una vez dominado el vuelo, podemos pasar a las misiones históricas, pero debemos elegir en primer lugar aquellas en las que no intervengan demasiados aviones. Conviene leerse (hasta donde se pueda, pues viene en inglés) las notas históricas e instrucciones de la misión, ya que nos darán bastantes datos de gran interés.

Cuando hayamos volado con varios tipos de aviones en diversas misiones históricas (suponemos que con éxito...), ya tendremos algún piloto condecorado y ascendido de rango, esto es más fácil con los alemanes, pues como decía al principio, si nos derriban o dañan nuestro aparato, al alemán no le pasa nada, pero el americano acaba muerto o prisionero, pues bien, ahora podremos poco a poco, completar con alguno un periodo de combate. Hay que tomárselo con paciencia pues son largos, pero podemos ir alternando con otras misiones históricas.

Ahora ya estaríamos en condiciones de hacer una simulación de campaña, pero como la parte estratégica requiere cierta soltura en el manejo del mapa y en la creación de unidades aéreas, resulta indispensable tener un poco de práctica con el constructor de misiones, con el que además nos divertiremos probando toda situación que se nos ocurra y enfrentando aviones a nuestro antojo.

Una vez dominadas las técnicas del constructor de misiones, podemos acometer con éxito la simulación de campaña, pero esto sí que es un mundo muy complicado.







El generador de misiones, las pantallas de mapas y el VCR son los elementos esenciales a manejar para crear nuestras propia guerra personalizada.

CONSE

Como son varias las partes en que se compone el programa, vamos a dividir los consejos de simulación según los aspectos a que se refieran.

BANDO NORTEAMERICANO

▼ Como ya vimos anteriormente los americanos tienen la gran desventaja de que operan muy lejos de sus bases. En general no hay que forzar los motores más allá de lo estrictamente necesario, vigilando que el cuentarevoluciones del motor no esté demasiado tiempo en la "zona roja" y no perdiendo de vista los indicadores de presión. Un abuso de la potencia del motor nos conducirá al desastre en el momento más inesperado, y cuando el motor empiece a perder aceite ya será demasiado tarde. La precaución con el motor hay que extremarla con el Mustang y con el B-17, con la salvedad de que en éste último no debemos nunca poner los motores en "zona roja" excepto para alguna ocasión desesperada, como intentar llegar al canal si vamos tocados y perdemos altura, a sabiendas de que los motores quedarán inútiles después de este esfuerzo.

▼ El combustible es otro punto importante pero sólo para los cazas, en el B-17 llevamos de sobra. La munición en los cazas no es demasiado preocupante, será difícil que la agotemos antes de que tengamos algún percance o tengamos que salir "pitando". Pero en los bombarderos hay que tener un poco de cuidado, sobre todo con algunos artilleros, ya veremos después.

▼ Si nuestra misión es escoltar bombarderos, hay que tener presente que nuestro objetivo no es sólo derribar cazas alemanes, sino evitar que éstos derriben a nuestros bombarderos. Era un error típico de los pilotos demasiado agresivos, dedicarse a perseguir y derribar algunos cazas sin percatarse de que mientras, eran otros los que daban buena cuenta de sus bombarderos. Si nosotros cometemos el mismo error, ya podemos derribar algún caza alemán que no nos darán puntos, ni medallas ni ascensos (y hacen bien). Normalmente los alemanes designarán algunos de sus cazas para enfrentarse con la escolta, dedicándose otros a los bombarderos, éstos son nuestro verdadero objetivo (si vemos el mapa vendrán señalados en rojo) y deberemos tratar de evitar a los otros. Por lo demás, es conveniente situarse un poco por encima y por delante de los bombarderos que escoltamos (nunca detrás de ellos), tratando siempre de adelantarnos a la acción de los germanos, sobre todo si éstos utilizan cohetes.

▼ Si volamos en el B-17 como parte de una formación de bombarderos, ya podemos prepararnos para una acción trepidante. Al comenzar relativamente cerca de nuestro objetivo, seremos rápidamente atacados por los cazas enemigos. Lo primero que hay que hacer, antes de tocar ningún control, es poner el piloto automático, pues la simulación comienza siempre con el avión dirigido hacia su objetivo principal.

▼ Inmediatamente pasaremos a todos los puestos de tiro y les pondremos en modo "tiro automático". Una vez hecho esto, lo mejor es pasar a la torreta dorsal (tecla "5" del teclado numérico) y girar buscando a los "bandidos" (nombre que daban los pilotos a los cazas enemigos). También podemos consultar el mapa y averiguar por dónde vienen, aunque adelantaré que la táctica normal que van a utilizar es realizar una primera pasada frontal a gran velocidad (ojo que algunas veces no lo hacen), por lo que nos situaremos en el puesto frontal (tecla "8") y abriremos fuego sin miramientos en cuanto veamos algo más que una raya.

▼ Tras esta primera pasada, volverán a atacar por la cola, siendo precisamente el artillero de cola y el de la torreta dorsal (ojo con la munición de estos dos puestos) los que tendrán más trabajo. Ahora pondremos en práctica todo lo aprendido en los entrenamientos, pasar rápidamente de un puesto a otro, hacer un buen seguimiento del avión enemigo e interpretar correctamente las indicaciones del piloto sobre la dirección por donde vienen, a las seis, a las once etc. (indicaciones correspondientes a las horas del


Deberemos ajustar el punto de mira de nuestras bombas si queremos destruir completamente el objetivo.


Desde el modo VCR podremos examinar nuestra misión desde cualquier ángulo que se nos ocurra.


Defender nuestra escuadrilla de bombardero de los ataques alemanes es una tarea muy atractiva.


Aunque el programa no tiene vistas externas si podremos mirar a nuestro alrededor para localizar a los enemigos.

reloj donde las doce es el morro, las seis es la cola, etc.). Si llevamos nuestra propia escolta de cazas, hay que tener cuidado, no vayamos a derribar a uno de los nuestros, esto, que resulta un tanto cómico, ocurría en la realidad con frecuencia, y con mucha razón, los pilotos de la escolta se quejaban amargamente de que los artilleros abusaban de aquel dicho de "ave que vuela...a la cazuela" y no distinguían amigos de enemigos, por lo que solían mantener una distancia prudencial de sus bombarderos. Bastantes de los derribos de cazas alemanes reclamados por los artilleros lo fueron en realidad de Mustang...

▼ Como la ventaja de la formación de bombarderos es que unos a otros se cubren con su fuego y un caza enemigo podía ser disparado desde varios aviones, también ocurría que algunos tiros se iban al bombardero de enfrente, este hecho estaba totalmente asumido por las tripulaciones como algo casi inevitable, pero nosotros tenemos que procurar que no nos pase. Aunque estemos concentrados en el lío de los ataques de los cazas, no debemos olvidar que nos acercamos al objetivo y hay que soltar las bombas.

▼ Hay que controlar con cierta frecuencia la distancia al blanco, y cuando estemos a 5 o 6 millas pasaremos al puesto del bombardero y usaremos la mira Norden para calcular el momento de soltar nuestra carga. Lo mejor es utilizar el modo de lanzamiento automático, y no activar la cuenta-atrás a más de 20 o 30 segundos, recordemos que el cálculo se hace para un rumbo, velocidad y altura constantes, y si por cualquier circunstancia (daños en el avión, por ejemplo) alguno de estos factores se modifica, el cálculo estará equivocado.

▼ Para finalizar, y poniéndonos en lo peor, si alguno de nuestros motores resulta dañado, hay que disminuir sus revoluciones, compensando con un aumento en los que estén "sanos". Hay que evitar a toda costa que se incendien, pues el avión acabaría explotando, aunque haya que pararlos del todo. Todo esto está perfectamente simulado, pues se hacía así en la realidad, siendo uno de los aspectos más logrados por los programadores.

BANDO ALEMÁN.

▼ Lo que el alemán debe conseguir en la inmensa mayoría de sus misiones es evitar que los bombarderos, o caza-bombarderos alcancen sus objetivos. Veamos las mejores tácticas para ello.

▼ Contra los B-17, la mejor táctica es hacer una primera pasada a gran velocidad por su morro, ya que lo normal es que vayamos a su encuentro. Si llevan escolta, parte de nuestros aparatos se dedicarán a atacarles o al menos distraerles y si podemos elegir, es mejor dedicarnos a los bombarderos, pues con un poco de práctica seremos más efectivos.

▼ Tras ésta primera pasada, les atacaremos por la cola, siempre en primer lugar a los bombarderos que vayan a los lados de la formación y a su mismo nivel, pues nos dispararán desde menos aviones, y a su nivel sólo podrá utilizar las ametralladoras de cola. No conviene ir demasiado deprisa, pues aunque encajemos algún impacto, con nuestra potencia de fuego podemos derribarle a la primera. Una vez efectuado el ataque, aceleramos a tope efectuando un giro brusco y un ligero picado hacia el lado donde no está la formación, y vuelta a empezar a por otro objetivo.

▼ Jamás debemos rebasar la formación enemiga, ni atravesarla, ni atacar un aparato del centro, en cualquiera de estos casos tenemos grandes probabilidades de ser acribillados y terminar nuestro vuelo rápidamente.

▼ Cuando sean varias las formaciones de bombarderos y vengan de forma escalonada, hay que atacar por orden de cercanía a su objetivo, empezando, como es lógico, por la que se halle más próxima, no pasando a otra hasta que todos los bombarderos hayan sido eliminados del todo.

▼ Puede que algún bombardero dañado dé media vuelta y se separe de la formación, no cometamos el error de seguirle para rematarlo, nuestro objetivo es que los bombarderos no lleguen, ya tendremos ocasión de perseguirle cuando hayamos derribado al resto.

▼ Cuando tengamos al bombardero enemigo en nuestro punto de mira y estemos pendientes del momento de disparar, no olvidemos echar un rápido vistazo por nuestro espejo retrovisor, no sea que tengamos un caza de escolta pegado a nuestra cola y resulte el cazador cazado. Si nos siguen, hay que girar rápidamente y abandonar momentáneamente el ataque para librarnos de tan molesta compañía, ya volveremos posteriormente. Una maniobra que muchas veces resulta efectiva en los casos en que, como aquí, tenemos al enemigo a cola, consiste en cortar gases (no demasiado) e iniciar una brusca y repentina trepada, nuestro avión quedará como "colgado" en el aire y el atacante nos rebasará por debajo (esto lo iremos viendo por el retrovisor). Cuando haya pasado, pondremos el motor al máximo y haremos un picado. Si todo sale bien estaremos ahora a su cola, en posición idónea para hacer fuego y mandarle al suelo.

▼ Si nos vamos a encargar de los bombarderos, deberemos armar pesadamente nuestro aparato con las armas adicionales disponibles, como cohetes y cañones MG 151 y MK 108 o MK 103 de 20 y 30 mm. respectivamente, armas todas ellas de efectos devastadores, pero si nos dedicamos a la escolta, el armamento estándar será más que suficiente, a la vez que nuestro aparato irá más ligero y tendrá mejores prestaciones (que nos vendrán de maravilla).

▼ Cohetes y bombas aéreas. Estas armas, que son un tanto especiales, se utilizarán solamente contra las formaciones de bombarderos.

▼ Tanto los cohetes de 21 cm. como los R4M, eran bastante útiles, pero sin llegar a ser algo maravilloso. La principal ventaja de los cohetes es que se disparan desde fuera del alcance de las armas del bombardero, pero es realmente difícil acertar, pues hay que calcular la desviación por caída del cohete, y por consiguiente apuntar más alto.

▼ Una táctica alternativa, no muy ortodoxa, pero que da buenos resultados, es disparar los cohetes a bocajarro del bombardero cuando hagamos el primer ataque por la cola. Es fácil acertar y el aparato enemigo quedará sentenciado. Las bombas aéreas fueron un invento que no dio grandes resultados prácticos en cuanto a derribos, pero conseguía el efecto psicológico de obligar a las formaciones a abrirse, con lo que se debilitaban. En la simulación, acertar con una de estas bombas es casi pura casualidad (en la realidad también ocurría así) por lo que es mucho mejor utilizar otra clase de arma.

▼ Con el Bf-109 hay que tener cuidado con el motor, al FW-190 podemos exigirle mucho con la tranquilidad de que no nos dejará "tirados". A los mandos de los aparatos a reacción, Me-262 y Go-229 hay que ser un poco cuidadoso con los motores, sobre todo con los del Me-262, recordemos que son lo que les hace ser tan buenos pero a la vez es su punto débil. En estos modelos la munición es escasa, hay que disparar sin demasiadas alegrías, pero sabiendo que sus ráfagas significan punto final para cualquier avión enemigo.

▼ Para terminar vamos con nuestro querido Komet. Es realmente divertido volar una misión con este aparato. Empezamos siempre en tierra, encendemos motores "a tope" y subimos como un tiro hasta los 25.000 ó 30.000 pies, altura a la que suelen volar los bombarderos. Rápidamente cortamos gases, efectuamos una rápida pasada planeando a unas 400 millas por hora sobre el bombardero más cercano y abrimos fuego. Lo más fácil es que no le demos, volvemos a encender motores (ya nos quedará muy poco combustible), pero sólo lo justo para ganar un poco de altura y no perder velocidad y repetimos la operación. ¡Puede que ya no quede más combustible!

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE


Esta pantalla queda como constancia de que nuestros expertos han conseguido un estupendo resultado en sus enfrentamientos con las fuerzas aéreas aliadas.


Una victoria más se une a nuestro palmarés particular. Nuestra misión ha sido cumplida con total éxito. Puede que incluso obtengamos un ascenso.

EL CONSTRUCTOR DE MISIONES Y LA SIMULACIÓN DE CAMPAÑA

El constructor de misiones, como todas las cosas, también tiene su "miga". Hay que empezar con situaciones sencillas, con 4 o 5 aviones, para pasar poco a poco a situaciones más complejas. Podemos modificar cada una de nuestras propias misiones tantas veces como queramos, y para que las cosas no nos resulten demasiado complicadas, es recomendable tomar las siguientes precauciones:

–Sea la misión que sea, colocaremos el avión que vayamos a pilotar siempre como líder de la formación (salvo que en plan valiente vayamos en solitario), es siempre ventajoso ser quien da las órdenes y lleva la iniciativa.

Este aspecto se torna casi imprescindible si volamos en una formación de B-17.

–Si van a ser combates entre cazas, hay que tomar la precaución de colocarles rumbos coincidentes utilizando los "waypoints", y además verificar que las órdenes sean de "caza libre" para ambas formaciones.

–Utilizar demasiados aviones al principio sólo conseguirá que nos liemos, hay que ir poco a poco, de tal modo que si lo que queremos es un combate prolongado, es preferible utilizar la opción "oleadas", con la que los aviones que hayamos designado volverán a salir tantas veces como queramos (tampoco conviene pasarse mucho con la misma...).

–Designar un número excesivo de "waypoints" tampoco resulta práctico, para necesitar todos los que el programa es capaz de manejar deberíamos crear una misión en extremo complicada, y la verdad es que no es necesario.

Lo más interesante del constructor es que te permite recrear cualquier situación, como ver cuántos cazas enemigos eres capaz de derribar tu solo o comprobar cuántas oleadas de Bf-109 eres capaz de aguantar con tu formación de B-17. Esto te permite además, verificar y evaluar las posibilidades de cualquier avión en situaciones equivalentes.

Probad por ejemplo lo siguiente: cread una misión en la que un solitario Fw-190 se enfrenta a seis pilotos veteranos en sus P-38, ¿Seréis capaces de derribarlos a todos?, y si ahora en vez de ser veteranos los pilotos fueran ases, la cosa cambia ¿verdad?

Ya he dicho antes que la simulación de campaña es un mundo en sí, y es verdad. Las posibilidades que ofrece son muchas y difícilmente nos cansaremos de ellas. De entre las varias posibilidades que se ofrecen, quizás la campaña de la ofensiva de bombardeo sea la más completa, aunque la batalla final cuenta con el aliciente de utilizar los aviones bastante "raros".

En general para resolver con éxito una campaña, debemos hacer diana en dos campos, en el estratégico, eligiendo los objetivos adecuados si vamos de americanos, o acertando con la colocación de los cazas y organizando correctamente los recursos si vamos de alemán. Pero luego hay que ser buen piloto, pues si hacemos lo anterior bien, pero en cuanto nos vamos al aire nos derriban, no conseguiremos nada. Veamos algunos consejos generales:

Con los americanos. En general el objetivo americano es destruir los recursos alemanes. Las posibilidades son varias y dependen del tipo de campaña, por ejemplo, para la ofensiva de bombardeo los objetivos más acertados, como lo fue en su día en la realidad, son aquellos en que una sola factoría concentre más parte de la producción, es el caso típico del bombardeo de la fábrica de rodamientos de Schweinfurt. Las refinerías de petróleo y las fábricas de aviones pueden ser también objetivos acertados. Sin embargo, otros recursos, como las fábricas de munición, cuya producción está muy repartida, no dan buenos resultados. Del mismo modo, podríamos estar tentados de atacar las comunicaciones, pues se gana con ponerlas al 60% (el coeficiente más favorable de todos), pero cuidado, hay que destruir muchos puentes y muchos nudos de comunicación para poder lograrlo.

Independientemente del recurso o recursos que hayamos decidido atacar, un repaso de vez en cuando a los centros de investigación de sus armas secretas, sobre todo Peenemünde y Götingen es obligado, de lo contrario los alemanes pueden desplegar alguno de sus peligrosos juguetes...

Cuando preparemos las misiones, una vez decididos los objetivos, debemos asignar una escolta suficiente, siendo aconsejable que nosotros pilotemos uno de los bombardero.

Para finalizar, hay que decir que si nuestro ordenador corre a menos de 20 Mhz, es preferible ir de alemán, pues de lo contrario, se juntan un montón de aviones en los combates, el programa empieza a dar saltos y lo más probable es que antes del tercero hayamos desenchufado ya nuestro ordenador.

Con los alemanes. Lo que tiene que hacer el alemán también está bastante claro. Se trata de disponer adecuadamente las escuadrillas de defensa sobre los probables objetivos.

De un vistazo al mapa se ve enseguida que hay tres importantes zonas a cubrir (me refiero al ejemplo de la ofensiva de bombardeo), el Ruhr, la franja sur, de Frankfurt a Munich y la zona central, de Kassel a Berlín, quedándonos casi aislados dos centros importantísimos que deberemos proteger, Schweinfurt en el sur y Peenemünde al norte. Veamos los pasos a seguir para organizar una buena defensa.

En primer lugar, comprobaremos que la mayoría de nuestras fuerzas se componen de Bf-109, siendo menor el número de unidades dotadas del más potente Fw-190. Como el Bf-109 tiene una autonomía menor y es más numeroso, será el encargado de la defensa cercana, y dispondremos las escuadrillas en aeródromos cercanos a los posibles objetivos, mientras que los Fw-190 debemos situarles en bases situadas en zonas desde donde pueda atender a varios puntos importantes. Lo que se pretende conseguir con ésto es que, en todo ataque americano, siempre sea posible poner en el aire aparatos Bf-109, que se ocuparán de la escolta, y Fw-190, que pesadamente armados, y pilotando nosotros mismos uno de ellos, se encargarán de despachar a los bombarderos.

También tomaremos la precaución de ir modificando la producción de algunas fábricas, aumentando los recursos de fabricación de Fw-190, sin olvidar dedicar algún que otro esfuerzo a las armas secretas.

NUESTRA CONCLUSIÓN

Qué más podemos decir de esta completa y realista simulación, que hoy por hoy es la mejor simulación de combate aéreo que hay en el mercado, si contamos con un ordenador bastante potente para funcionar correctamente. Si siguen apareciendo nuevos modelos de aviones, como parece ser que hasta ahora ocurre, y hay modelos para elegir, como el bombardero B-24, los bombarderos medios bimotores B-25 y B-26, el caza P-40 , o los alemanes Do-335, único caza con dos motores y dos hélices, una delante y otra atrás, el Arado Ar-234, bombardero a reacción y un larguísimo etc.., la diversión está garantizada para mucho tiempo.

J.J.F.

HEINKEL HE-162
UN CAZA UTILITARIO



Muy recientemente ha aparecido un nuevo modelo de avión que se incorpora a la familia de «The Secret Weapons of the Luftwaffe», se trata de un curiosísimo aparato, el Heinkel He-162 "Volksjäger", o "caza del pueblo", creado como uno de los últimos intentos alemanes para tratar de frenar la avalancha de bombarderos americanos. Este avión de un sólo motor a reacción, se diseñó y construyó en un tiempo récord, que cuesta creer, pues sólo pasaron 90 días desde su encargo por el Ministerio del Aire Alemán (el RLM) hasta que voló el primer prototipo. Por si fuera poco, además resultó bastante bueno, y de haberse podido fabricar en mayor número, hubiera dado más de un disgusto a algunos pilotos aliados. Tenía además la peculiaridad de estar construido sin materiales estratégicos, usando en gran parte madera, y no se fabricaron repuestos pues se podría decir que era de "usar y tirar".

La simulación está a la altura del resto del programa, con la particularidad de que la cabina es idéntica a la del modelo original, un diez en este apartado.

Por supuesto se integra perfectamente en el conjunto y no se nota que sea un añadido posterior. Esperemos que esto continúe y Lawrence Holland nos vuelva a sorprender con nuevos modelos.

ESTA SUSCRIPCIÓN TIENE TRUCO

¿Dónde está tu regalo?





ATENCIÓN SUSCRIPTORES

¡También recibirás este genial regalo si renuevas ya tu suscripción por 12 meses !

TODO POR 2.700 PTAS.

Porque el mejor sitio para ocultar algo, ... es dejarlo a la vista.

¿CÓMO ?

POR CORREO:
Rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista.

POR TELÉFONO:
Llamando de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. al (91) 654 84 19 / 654 72 18

POR FAX:
Enviando el cupón al (91) 654 58 72

BENEFÍCIATE DE TODO ESTO AL SUSCRIBIRTE

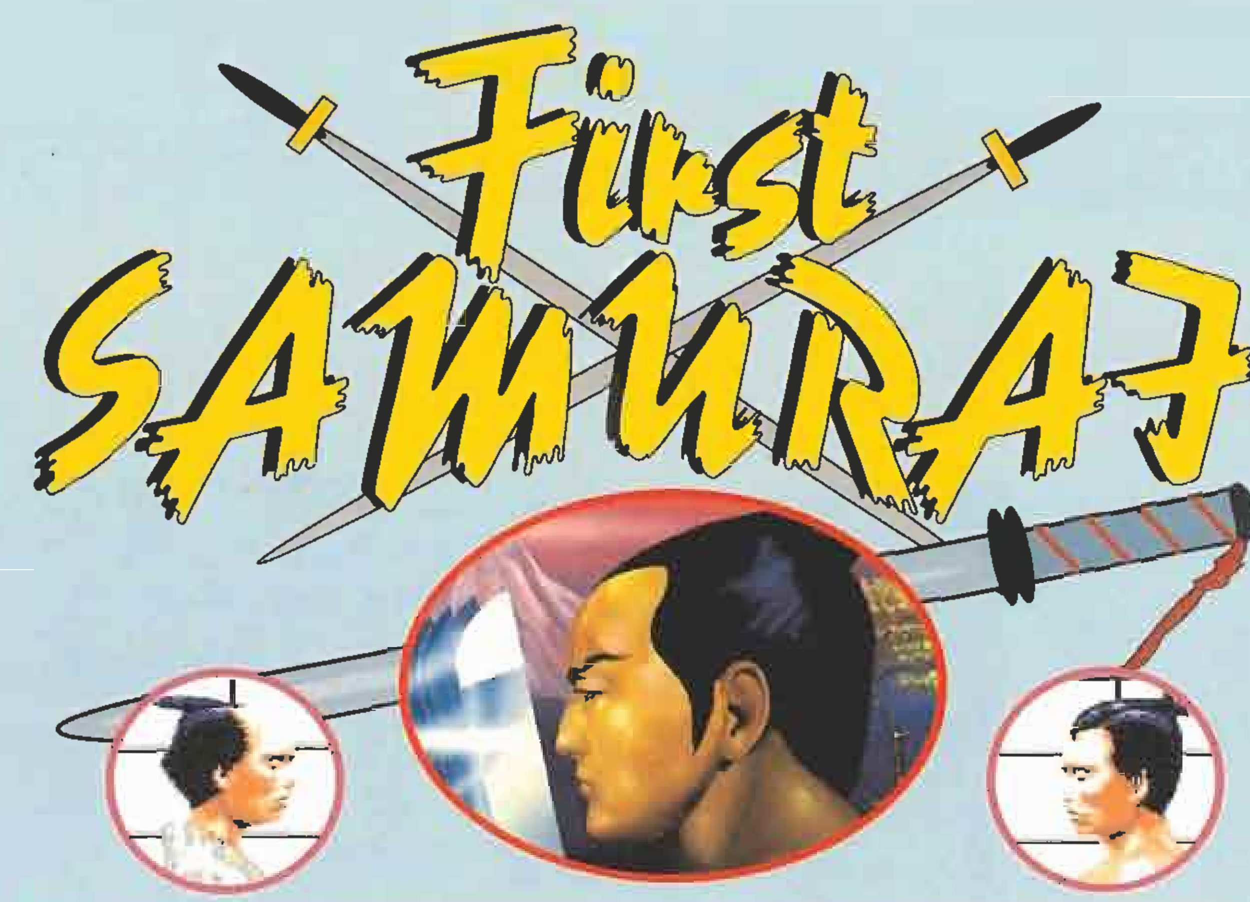


- Ahorra tiempo
- Asegúrate de que no se agote ningún ejemplar
- Recíbela cómodamente en casa durante 12 meses
- Renueva tu suscripción cuando quieras por 12 meses más y benefíciate de próximas ofertas
- **Y ahora este estupendo regalo completamente gratis**

¡ DIVERTIDO Y PRÁCTICO !

POR EL MISMO PRECIO QUE PAGAS EN EL QUIOSCO





First Samurai

El joven samurai sabía que era el primero. De lo que no tenía ni idea era de que posiblemente sería también el último. Pero así debía de ocurrir. Cuando un buen día el Rey Demonio atacó a su maestro hasta acabar con él, la esperanza surgió con su último suspiro. Pues con éste invocó a un poderoso mago que puso en fuga al infernal ente. Pero era demasiado tarde: el pueblo había sido aniquilado, todos estaban muertos. Todos, claro está, menos el Primer Samurai. El Demonio pagaría cara la estupidez de dejarle con vida.

El joven Samurai juró no descansar hasta vengar la fechoría. Para lograrlo contaba con la ayuda del Mago, quien le enseñó también nuevos y valiosos trucos de magia que completaron su entrenamiento hasta que llegó el momento de ir en busca del malvado, para cumplir definitivamente su promesa.

Desgraciadamente éste se ocultaba bastante lejos, tanto en el espacio como en el tiempo. El Mago le ayudó en su viaje y ahora Fisam, pues éste es el nombre de nuestro héroe, está en el futuro, en los alrededores de la ciudad de su enemigo.

Por suerte, no está solo en su aventura: el Mago le acompañará y le echará una mano cuando le invoque en situaciones comprometidas. También le siguen de cerca un considerable número de esbirros del Demonio, pero esta compañía es menos agradable. Una pena.

LOS MISTERIOS DE JAPÓN

A Fisam le esperan diez niveles diferentes de juego repletos de monstruos persiguiendo su muerte. Para hacerles frente con garantías de éxito, cuenta con la enorme agilidad de su cuerpo, o sea, muchísimos movimientos de ataque y un poderoso salto. También podrá usar una espada mágica, pero, eso sí, siempre que su energía mística lo permita.

Fisam tiene dos clases de energía: la física y la mística. La primera se representa mediante un brazo y decrece al contacto con los enemigos, reponiéndose, como podéis imaginar, al encontrar comida. La mística queda representada por una espada y se consigue al absorber por completo la esencia de los enemigos cuando mueren, lo que es automático. Solamente la perderemos si la física llega a cero –con lo que se transformará en un poco más–, o si la usamos para activar "potes".

La energía física permite exclusivamente continuar con vida. La mística tiene algunos otros usos. En principio, necesitamos un mínimo para usar la espada. Además, algunos objetos no los podremos coger si no tenemos cierta cantidad de este poder. En concreto, para incorporar al inventario las campanas es preciso tenerla en el punto máximo. Su última utilidad es activar los "potes" para empezar desde el último activado, en caso de muerte o consumo de una pócima.

El desarrollo del juego consiste, en cada nivel, en coger cierto número de objetos especiales que nos permitirán sobrepasar un obstáculo de otra forma inabordable. De estos objetos se encarga el Mago, al que deberemos invocar para usarlos en el momento adecuado. Además, solamente con su ayuda podremos explorar ciertas zonas. Pero para su invocación necesitaremos las campanas, que sólo es posible coger en las condiciones ya citadas. En esto consiste el juego.

Por supuesto, una vez superado el obstáculo "gordo" nos espera un enemigo gigantesco al que deberemos destruir si queremos avanzar en la misión. Cuando expliquemos los niveles, nos centraremos en estos aspectos: dónde encontrar los objetos, cuándo usar las campanas y cómo matar sin problemas al difícil enemigo de final de fase.

HASTA LA CATARATA



En este primer nivel nuestro objetivo es recoger cuatro troncos, con los que podremos atravesar una catarata.



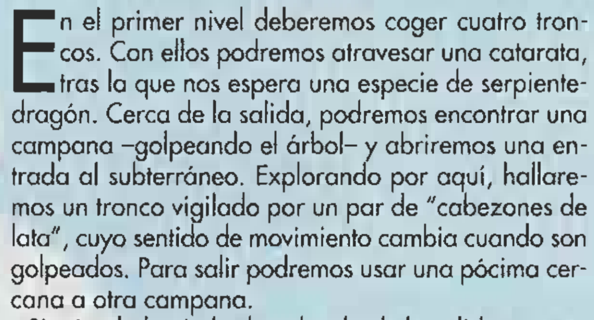
Mucho cuidado con poner nuestros pies sobre las llamas, pues nuestra energía descendería vertiginosamente.



Escalando la pirámide, en una plataforma elevada situada a la izquierda, encontraremos uno de los cuatro troncos.



La ascensión hacia la cumbre de la pirámide nos será obstaculizada por toda una horda de peligrosas arañas.



En el primer nivel deberemos coger cuatro troncos. Con ellos podremos atravesar una catarata, tras la que nos espera una especie de serpiente-dragón. Cerca de la salida, podremos encontrar una campana –golpeando el árbol– y abriremos una entrada al subterráneo. Explorando por aquí, hallaremos un tronco vigilado por un par de "cabezones de lata", cuyo sentido de movimiento cambia cuando son golpeados. Para salir podremos usar una pócima cercana a otra campana.

Siguiendo hacia la derecha desde la salida, encontraremos una especie de volcán cuyas llamaradas serán apagadas por una lluvia que formará el Mago si le invocamos. Metiéndonos por la cascada cercana, podremos ver otro tronco custodiado por la escultura de un dragón, cuyas llamas es conveniente evitar.

Más allá del volcán subiremos el flanco de un nuevo salto de agua y nos lanzaremos al vacío bajo una lluvia de escupitajos de un sapo.

En los nuevos subterráneos deberemos tener especial cuidado con las agujas de las paredes. Tras lanzarnos por el abismo, vamos hacia la izquierda y, tras una catarata, encontramos otro tronco en un pozo de llamas. De esta zona solamente podremos salir con un transportador. Si alguna lluvia de rocas nos incomoda, invocamos al Mago.

Al salir de aquí nos atacan arañas en manadas. Subimos la pirámide y encontramos otro tronco. Ya está. Vamos hacia la derecha y al llegar a las cataratas insaltables invocamos al Mago. Ya podemos atravesarlas sin riesgo, pisando los troncos. Tras ellas nos espera el primer malo gordo.

Su punto débil es la cabeza. Nos ponemos en la roca y saltamos hacia él, golpeándole cada vez que se acerque, volviendo a caer sobre la roca.

No dejamos que su cabeza se ponga sobre nosotros, pues nos vomitará llamas dolorosas.



El desagradable aspecto de este sapo no es sino señal de advertencia para que evitemos su lluvia de escupitajos.

MÁS CUEVAS

En el nuevo nivel hemos de recoger cuatro cubos de agua. El primero lo encontraremos debajo: abrimos el hueco y cogemos la campana sita en el extremo izquierdo, para lo que debemos de esquivar a un "cabezón de lata". Deshacemos nuestros pasos hacia el otro extremos y paramos las rocas con una invocación. Tras ella está el primer cubo. Salimos con el transportador.

Desde el árbol de la salida podremos golpear el techo y revelar otra campana. En el extremo derecho de la superficie hay otro volcán que ya sabemos como parar. Tras él, hay otro cubo y otra campana. Es el momento de subir, ayudándonos del árbol. Ya arriba, vamos a la izquierda e invocamos al Mago para que tienda un puente sobre el abismo.

Ahora debemos atravesar una zona de colmillos. Desde su final saltamos hacia la izquierda. Para alcanzar el cubo que vemos, hemos de usar la rampa que nos proporcionará el Mago al invocarlo. Seguimos hacia la izquierda y nos dejamos caer: hay un nuevo cubo que cae sobre un pozo de llamas.

Volvemos al final de los colmillos. Saltamos el agujero flanqueado por agujas y nos transportamos. Al invocar al Mago, los cubos recogidos apagarán las llamas. Arriba nos espera una araña mecánica. Nos agachamos para esquivar sus disparos y le damos cuando se acerque. Procuramos que no nos toque y no nos preocupamos de sus disparos.


AMIGA

En este nuevo nivel nuestra misión consite en recoger cuatro cubos, con los que podremos apagar unas llamas que nos bloquean el camino.


AMIGA

La presencia de enemigos en esta fase comienza ya en determinados momentos a convertirse en agobiante, además de aumentar notablemente su peligrosidad.

UNA ZONA DE CRISTALES


AMIGA

Si no esquivamos hábilmente las llamaradas de este dragón nuestra barra de energía pagará las consecuencias.

AMIGA

Aunque el paisaje de esta zona es realmente bello, conviene que no permanezcamos parados contemplándolo.

El objetivo son ahora unas rocas. Vamos hacia la derecha, subimos y esquivamos los soplidos de la estatua. Abajo podremos recoger una campana, con la que invocaremos al Mago para que nos cree unas plataformas y podamos acceder a las de cristal. Por ellas podremos encontrar una campana, así como la primera roca, que sólo podremos alcanzar con el puente que nos tienda el Mago. En las ramas de los árboles de abajo hay dos campanas, pero sólo podremos alcanzarlas lanzándonos bien desde los cristales.

Siguiendo por el nivel inferior, hay un transportador hacia la salida, un volcán (que ya sabemos apagar) y tras él, otro transportador que nos lleva al final del nivel por las plataformas superiores al volcán, y con un salto medido podremos encontrar otra roca.

El piso superior del nivel oculta, tras una lluvia de rocas a parar con una invocación a ya sabemos quién, dos rocas. Una es visible, pero para la otra hemos de golpear el techo.

Finalmente, hay un pasadizo intermedio, con colmillos, en cuyas proximidades encontraremos un par de campanas y otra roca. Cuando tengamos cuatro rocas y una campana, usamos el transportador de abajo y apareceremos ante cuatro colmillos seguidos. Al invocar al Mago, lanzará las rocas, rompiendo su parte superior, que podremos usar sin peligro para acceder al nuevo enfrentamiento.

Son tres fantasmas, pero cuando destruyamos a uno sale otro del cristal del centro. Vamos al lado de este cristal y matamos fantasmas sin descanso hasta que se cansen de salir.



HACIA LA ESTACIÓN

Ahora hemos de recoger cuatro rayos. Aparecemos en una zona con tres transportadores diferentes. Al coger el de la derecha, apareceremos en una plataforma, que tiene una campana en su extremo izquierdo; en las dos piezas más allá hay otra campana y el primer rayo.


AMIGA

Esta vez serán cuatro rayos los objetos necesarios para que consigamos el paso hacia la siguiente zona del juego.

Volviendo, nos metemos por el primer transportador. La zona en llamas que nos encontramos puede pasarse a pelo o con ayuda del Mago. En cualquier caso, tras ellas encontraremos dos rayos y una campana.


AMIGA

Una vez recogidos los rayos, e invocando al Mago, estaremos en condiciones de devolverle la vida a este esqueleto.

Para salir de este habitáculo, usaremos el transportador y volveremos a la salida. Ahora tomamos el de la izquierda y paramos la lluvia de rocas con un buena invocación. Poco más allá, podremos recoger otro rayo. Volvemos y, tras coger alguna campana, nos metemos por el tercer transportador de la salida.

En la nueva zona podremos encontrar comida oculta en el techo y también un esqueleto paralizado, con un espadón. Para resucitarle, nuestro Mago le lanzará cuatro rayos. Y a luchar. Con objeto de ganarle, nos mantenemos fuera de su alcance y saltamos continuamente hacia él, golpeando y volviendo hacia atrás. Tendremos que hacer esto numerosas veces y seguramente nos termine arrinconando en un extremo. Para saltar por encima de él y tener otra vez espacio, esperamos a que esté cubriéndose con la espada. Este es uno de los monstruos finales más difíciles. Pero, si le matamos, podremos hacer algo nunca soñado: coger el metro.

EN EL METRO

Dicen que el metro de Tokio está lleno a rebosar. Pero éste lo está de macarras, punkies y demás gente indeseable. Este nivel es súper lineal.


AMIGA

En el interior del metro nos esperá un ajetreado recorrido en el que seremos atacados por grupos de punkies y macarras.

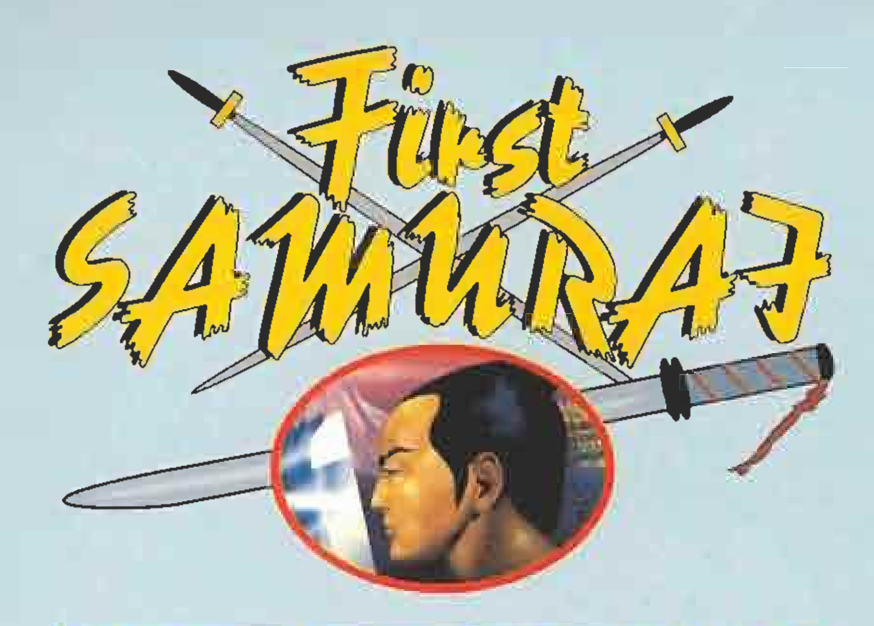
Avanzamos constantemente hacia la derecha. Cuando no podamos ir por el techo, lo rompemos y entramos al vagón; luego salimos de nuevo al techo tras pasar el obstáculo.

Matamos a todos los tíos que nos ataquen con todas nuestras fuerzas. En las zonas entre vagones suelen caer con cierta frecuencia tesoros y comida que podremos recoger cuando así lo deseemos, tras acabar con un par de macarrillas dispuestos a impedirlo. El avance es así todo el rato.


AMIGA

Una vez que lleguemos a la locomotora sólo nos restará derrotar al conductor mediante unos certeros golpes.

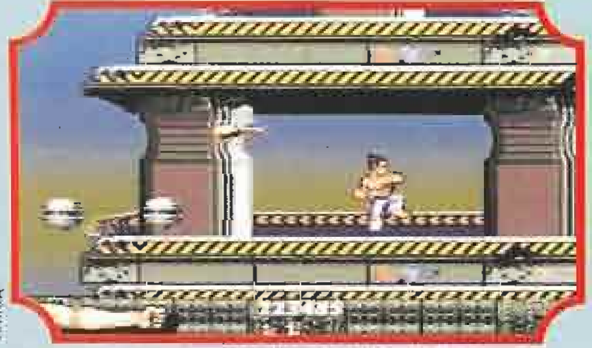
Eventualmente llegaremos a la locomotora. Luchamos contra el conductor, que precisará unos cuantos golpes maestros, pero que carece de dificultad para derrotarle, a pesar del continuo e insalvable movimiento de la máquina. Tras el accidentado recorrido ya podemos bajarnos: ésta es nuestra estación.



LOS BARRIOS BAJOS



A pesar del carácter endiablado de los pobladores de esta zona nuestro objetivo es encontrar cuatro angelitos.



Tras invocar al Mago para que nos construya una rampa podremos acceder a los tejados de las casas.



Rompiendo los cristales de las casas encontraremos algunos objetos de utilidad, entre ellos uno de los angelitos.

Estamos en la ciudad. Nuestro objetivo es encontrar cuatro angelitos.

Subimos al barril cercano y vamos hacia arriba. No muy lejos hay una campana, con la que es posible invocar al Mago para que nos haga una rampa. Volvemos a por otra campana al mismo sitio. Tras la rampa, estamos en el tejado de una casa. Si rompemos sus cristales encontraremos cosas interesantes, entre ellas un ángel.

De nuevo en el techo de la casa, invocamos al Mago para que destruya el barril. Subimos y vamos todo a la izquierda, acabando con navajeros y mutantes. En ese extremo hay otro ángel. Rompemos la alcantarilla y caeremos de nuevo sobre el sitio donde estaba la campana. Ahora hay otra en su lugar.

Volvemos al piso superior y vamos a la derecha. El Mago destruirá el obstáculo en forma de casa al invocarlo. Otra campana caerá en nuestro poder. Saltamos por los tejados hacia la derecha. Otra vez, la rampa formada por el Mago nos permite el acceso a un ángel. Nos dejamos caer por allí y veremos el último ángel cerca, inaccesible por culpa de un barril. Como siempre, el Mago nos libera el camino y conseguiremos el cuarto ángel.

Vamos abajo, hasta llegar a una tapa de alcantarilla sobre la que hay cuatro bloques. Los angelitos acudirán en nuestra ayuda si invocamos al Mago, llevándose tales pisapapeles y permitiéndonos entrar en la alcantarilla, donde nos espera el monstruo de fin de nivel.

Este se dedica a lanzarnos sus cabezas, pero para destruirle habremos de golpear su cuerpo. Por tanto, nos acercamos a él y le sacudimos por todos los lados. De vez en cuando, cuando haya muchas cabezas molestando, damos un par de saltos y repartimos mandobles hasta destruirlas. Esto suena fácil, pero os aseguramos que este monstruo es bastante chungo, con todo.

Si acabamos con él, podremos recorrer el siguiente nivel, que es el de las repugnantes alcantarillas. Pero si somos astutos, podremos ahorrarnos el recorrido insalubre y acceder directamente a los barrios altos. La forma de hacerlo es coger sólo dos angelitos; se llevarán sólo dos bloques, y podremos saltar a los dos restantes y desde allí sobrepasar los barriles que impiden el paso a los barrios altos. Por tanto, el recorrido que tenemos que hacer por las alcantarillas lo vamos ha resumir un poco.

NAUSEABUNDAS ALCANTARILLAS



Tal y como era de esperar un lugar tan poco salubre como unas alcantarillas alberga seres realmente asquerosos.



A pesar de sus aspecto un tanto inofensivo, uno de los enemigos más peligrosos de esta zona son las ratas.

Hemos de recoger copos de nieve. Con ellos podremos congelar unos chorros de agua, que así podremos romper con algunos golpes. Tras ellos se haya el monstruo, que es una especie de dragón fangoso como el del primer nivel y al que aplica lo mismo.

Algunos sitios serán aparentemente inaccesibles. Tenemos en cuenta que muchas paredes no son tales y podremos pasar tras ellas. Para alcanzar algunas plataformas, deberemos llevar a golpes unos bloques blancos al lugar adecuado, pues desde ellos sí podremos alcanzarlos.

La parte final está tras el "cabezón de lata" que hay por aquí. De los enemigos, los más peligrosos son las asquerosas ratas, pese a que su aspecto es bastante inofensivo.

LOS OBJETOS

TESOROS: suelen aparecer dentro de algunos cofres, que abriremos con unos cuantos golpes. Su contenido se dispersará y lo podremos recoger. Su función es simplemente aumentar nuestra puntuación.

COMIDA: puede aparecer suelta con diversas formas: uvas, latas de bebida, hamburguesas, botellas,... Cuando aparezca en una cesta habrá que aplicar lo mismo que para los tesoros. Con ellas se aumenta la energía física.

LINTERNA: al usarla, se iluminarán los lugares en que haya objetos escondidos. Un certero golpe en tal punto hará que caiga lo oculto. Suele ser conveniente golpear paredes y techo para ver si ocultan algo. Normalmente las linternas las encontraremos cerca de estos escondites.

ARMAS: hay puñales, hachas, granadas y "buscadores". Los podremos lanzar, pero no sustituyen a la espada, no os confundáis. Los "buscadores" son estrellas que orbitan un rato alrededor de Fisam.

BOMBA: tiene forma de cara. Al cogerla morirán todos los enemigos que estén en la pantalla.

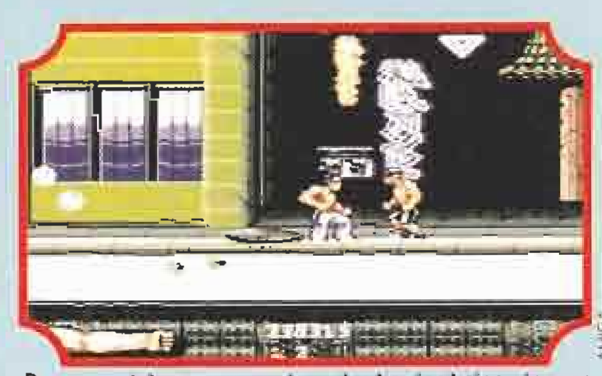
"POTES": al agacharnos a su lado los llenaremos de energía mística y lo activaremos. Un "pote", ya lleno, podrá ser activado simplemente agachándonos. Cada vez que nos maten o tomemos una pócima volveremos al último activado.

TRANSPORTADORES: son cuatro estrellitas dando vueltas en torno a un centro. Al activarlos, seremos transportados (por increíble que suene) a otro sitio.

LOS BARRIOS ALTOS



Dentro de los barrios altos nuestro objetivo consistirá en encontrar el paradero de cuatro diamantes.



De nuevo, tal y como ocurría en los barrios bajos, algunos cristales esconden tras de sí diferentes objetos de utilidad.



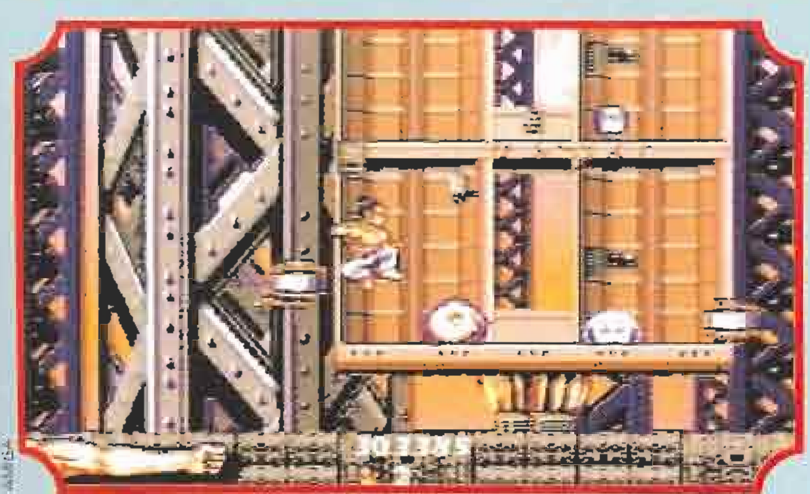
Al final de esta fase nos espera un platillo volante, al que podremos destruir saltando y golpeándole a la vez.

Hemos de encontrar cuatro diamantes. El primero está al lado de la salida, bajo el toldo. Deberemos invocar al Mago para destruir las puertas, revelando ante nosotros el diamante. Subimos por los ascensores y destruimos todas las ventanas que encontremos, pues pueden ocultar cosas, como campanas.

Arriba del todo, caminamos a la derecha e invocamos al Mago para que acabe con el cortocircuito y podamos pasar. Poco después, rompemos el suelo y nos dejamos caer en la casa: hacemos añicos sus cristales y obtendremos otro diamante. Salimos por arriba y proseguimos nuestro avance, invocando al Mago para que nos construya un puente entre dos tejados. Nuestro avance nos permitirá ver otro diamante, inaccesible por ahora. Nos lanzamos hacia abajo y tendremos ante nosotros una barrera. Más abajo veremos otro cortocircuito que podremos parar con la oportuna invocación. Un poco más allá, veremos una campana. En este sitio encontraremos siempre otra para poder usarla. De nuevo con la barrera, invocamos al Mago y un diamante aparecerá sobre ella. La golpeamos hasta destruirla. Antes de transportarnos, subimos hacia arriba y podremos coger otro diamante.

En la nueva zona hay otra barrera, que ya sabemos como abrir. Tras atravesarla, encontraremos un nuevo transportador, que lo hace al techo de la casa. Exploramos y rompemos hasta encontrar un diamante y una campana. Las dos barreras restantes no son problema. Tras ella nos espera una especie de platillo que es el enemigo final. Cuando le demos golpes, va subiendo y nos manda unas volutas eléctricas. Las esquivamos y damos caña saltando. Nos ayudamos de los bloques móviles cuando con nuestro salto no lleguemos. Al final, se cansará de subir y estallará. Recogeremos el premio y avanzamos al siguiente nivel.

ASCENSORES


En esta fase tendremos que recoger nueve disketes para seguir adelante.

Para proseguir el avance son imprescindibles nueve diskettes. Este nivel es sin descanso. Nos tiramos hacia abajo y recogeremos tres discos. También hay por aquí cerca una campana. Subimos por el segundo ascensor desde el extremo izquierdo. Por el camino recogeremos dos discos más. Al llegar arriba recorremos la plataforma hacia la izquierda y encontraremos otro disco más. Abrimos el agujero más a la derecha de la plataforma y nos lanzamos por él, dando hacia la derecha también. Encontraremos otro racimo de ascensores. Ascendiendo por ellos como podamos, llegaremos de nuevo arriba del todo, donde está el final del nivel.

Antes de salir hemos de completar nuestro cupo de discos. Vamos hacia la derecha hasta llegar abajo del todo y encontraremos otra parejita. El que nos falta no andará muy lejos, o sea que golpeamos techos de ascensores y cámaras hasta encontrarlo. Con los nueve ya podemos ir arriba y entrar en una habitación con nueve monitores. Invocamos al Mago y éste usará los diskettes de forma que se abra la primera de las puertas, dejando ante nosotros un ordenador. Con cada golpe que le demos, un monitor activado le transformará en un belicoso diminuto platillo volante. Acabamos con ellos de uno en uno y, tras su fin, se abrirá la otra puerta. El palacio del Rey Demonio nos recibe con las fauces abiertas.

EL PALACIO

Ahora hemos de recoger unos cuantos pergaminos. El primero está a la izquierda de la salida. De nuevo toca reparto de mandobles, pues este lugar está de bote en bote de esbirros del enemigo: mutantes con el pelo verde, gusanos metálicos y soplones que se materializan ante nosotros con su tripita, siendo especialmente peligrosos.

Al segundo piso se sube por la derecha. En el templete del otro lado, en su techo, hay otro papiro. En el tercer piso podremos acceder a una habitación de cuyo techo caerá otro más. Y golpeando debajo de ella, agachados, podremos encontrar otro que caerá al segundo piso.

En el cuarto piso deberemos invocar al Mago para que nos posibilite nuevos accesos. Yendo hacia arriba e izquierda, podremos encontrar otro papiro al golpear el techo. Pero si accedemos al cuarto piso desde el extremo derecho del tercero, podremos, golpeando el suelo en la habitación de la derecha, encontrar otro papiro, que cae al tercero. Por este lado y caminando hacia la izquierda, deberemos repartir golpes para todos los lados y sitios.

Es, sencillamente, "mogollonudo". O sea que esperamos que lo comprendáis si dejamos algún papiro sin mencionar: nosotros sólo veíamos mutantes, soplones, más mutantes y más soplones.

Al final se llega a un techo en que hay otro papiro. Siguiendo hacia la derecha hay una habitación con cuadrados en que se ve un bulto moviéndose en la pared. La atravesamos, pues tras ella hay otra en que, golpeando el techo, encontraremos comida y otro par de pergaminos. Ya podemos volver a la habitación cuadriculada.

Ahora hay que invocar al Mago y, por fin, la pared se rasgará permitiendo ver al Rey Demonio, más bien a su cara. Los pergaminos le serán lanzados y ahora nos toca a nosotros darle "p'al pelo".


Al final de la fase del Palacio nos espera el mismísimo Rey Demonio, cuyos puntos débiles son los ojos y la boca.

Saltamos a su alrededor golpeándole en ojos y boca, pero vigilamos los proyectiles que nos lanza, que salen a montones. De vez en cuando se esconderá en la pared para volver a aparecer poco después y cuando menos nos lo esperemos. Esto nos permitirá algún suspiro para luego volver a la carga. Aparecerá cuando el bulto se haga grande. Cuando se debilita, algunos de sus seguidores intentarán tímidamente atacarnos, pero lo llevan bastante crudo, ¿verdad que no nos equivocamos en lo más mínimo?

LA HUMILLACIÓN DEL REY DEMONIO

Efectivamente, fue muerto y humillado, pues además suspendió con "muy deficiente" la asignatura "Asolamiento y aniquilamiento de pueblos", de la carrera de Ingeniero en Maldades y Alevosidades. Cualquier malvado, sabe que "si aniquilas una ciudad no debes dejar ni un sólo superviviente, pues volverá a por ti y te destruirá completamente y para siempre" (Teorema del Brujo Pirujo. Se demuestra. Ver historia).

F. H. G.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2
LeChuck's revenge

Uno nunca está satisfecho de una aventura, si ésta no llega a ser de dominio público. No sabría decir porqué, pero parecía que poca gente sabía que el joven Guybrush, o sea, yo mismo, había liquidado al temible pirata LeChuck, y eso era algo que comenzaba a fastidiarme.

Me había prometido que mi siguiente hazaña debía ser la que definitivamente me consagrara como un pirata famoso en todo el Caribe, y la única empresa de suficiente envergadura para garantizarme esto era la búsqueda de un tesoro. Pero no un tesoro cualquiera, sino el mítico Big Whoop. Nombrarlo entre piratas era como hablar del paraíso, y sin saber a ciencia cierta de qué se trataba, nadie dudaba en calificarlo como el hallazgo más importante que alguien podía encontrar en su camino. Así que ni corto ni perezoso, tomé rumbo al lugar en donde se decía que podían hallarse pistas sobre el tesoro: La Isla de Scabb.

EL EMBARGO DE LARGO (PARTE I)

El miedo siempre ha sido un arma poderosa para el que sabe usarla, y en ese arte parecía ser un maestro un personajillo que andaba haciendo de las suyas en la isla. Largo Lagrande era el nombre de un pirata que contaba entre los méritos de su currículum, con el hecho de haber sido lugarteniente de LeChuck. Apoyado en este dudoso título, había sabido crear un reino de terror en Scabb, llegando a convertirse en el dueño y controlador absoluto de todo cuanto acontecía por aquellas latitudes.

Guybrush tiene en sus manos el poder para eliminar, de una vez por todas, al peor pirata que ha surcado el Caribe.

Su presión sobre los habitantes de Woodtick, la capital de la isla, así como sobre el resto del territorio le reportaba pingües beneficios y estaba convirtiendo en insoportable la vida de todo bicho viviente en la isla Scabb.

Por ello no es extraño que en mis primeros contactos para recoger información sobre el Big Whoop, todos terminasen contándome sus penas, y remarcándome el hecho de que aunque lograse averiguar algo, sería inútil, pues Largo había prohibido la salida de cualquier nave sin su consentimiento previo. Comprendí enseguida que el primer objetivo a conseguir sería eliminar al minúsculo tirano, y a ello dediqué todos mis esfuerzos.

UNA FÓRMULA MAGISTRAL

Después de indagar por aquí y por allá, conseguí la opinión de una experta en el tema (la hechicera del pantano), quien opinaba que la única solución estaba en el vudú, concretada en la confección de un muñeco con algunos objetos pertenecientes al desagradable enano, con lo que podríamos quitarlo de en medio. La receta constaba de los siguientes ingredientes:

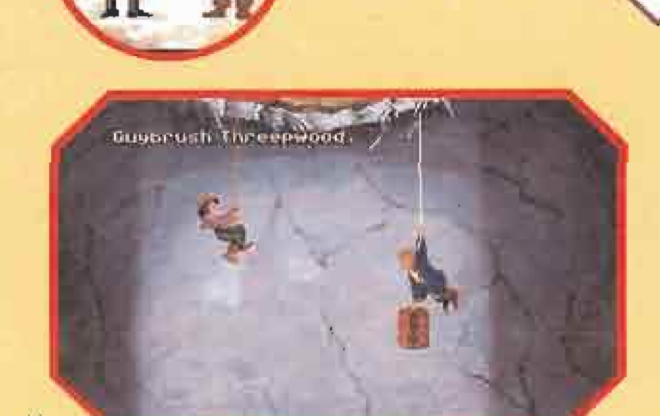
- Algo de su ropa.
- Algo de su cabeza.
- Algún líquido de su cuerpo.
- Algo perteneciente a alguno de sus antepasados.

Para el primero de ellos, visité la única fonda existente en Woodtick, donde se alojaba Largo. El dueño no quería dejarme entrar, y tuve que emplear un pequeño truco para despistarle, dejando en libertad a su mascota. Con el camino libre, indagué un poco en la habitación y localicé por los pelos algo que podría cubrirme el segundo de los ingredientes. En cuanto a la ropa, no parecía haber ninguna prenda que pudiera ser útil a la vista.

En la taberna del Labio Partido, mientras tomaba una copa fui testigo de una nueva humillación al tabernero, por el maldito Largo. Como colofón a su hazaña, dejó una huella asquerosa de su paso que yo utilicé como el tercero de los componentes de la fórmula, ayudado por un pequeño papel del cartógrafo para no ensuciarme.

Volviendo al asunto de la ropa, decidí darme una vuelta por la lavandería donde encontré a unos viejos amigos durmiendo la siesta. Tras un rato de animada charla, le hice un favor al pobre pata de palo yendo a buscar lustre para su pierna ortopédica, con lo que conseguí una propina. Supe que Largo no mandaba su ropa a lavar hacía siglos, cosa que ya había imaginado al sentir el tufillo que despedía cuando te cruzabas con él. Así que había que pensar en algo ingenioso.

Con la ayuda de un cubo y algo de porquería sobre la puerta, conseguí convencerle para que modificase sus hábitos higiénicos y enviase algunas prendas a la lavandería. Luego, encontré el ticket y recogí la ropa interior,



Los dos enamorados se encuentran de nuevo frente a frente, pero la situación no es demasiado romántica.



Largo LaGrande es quien tiene en un puño a los habitantes de una de las islas más hermosas del Caribe.



Los modales de Largo no son precisamente la expresión de una refinada y culta educación.



Para movernos de un lugar a otro podremos hacerlo gracias a una vista aérea de la isla Scabb.



En el cementerio conseguiremos localizar los restos de uno de los parientes de Largo. Comienza la aventura.

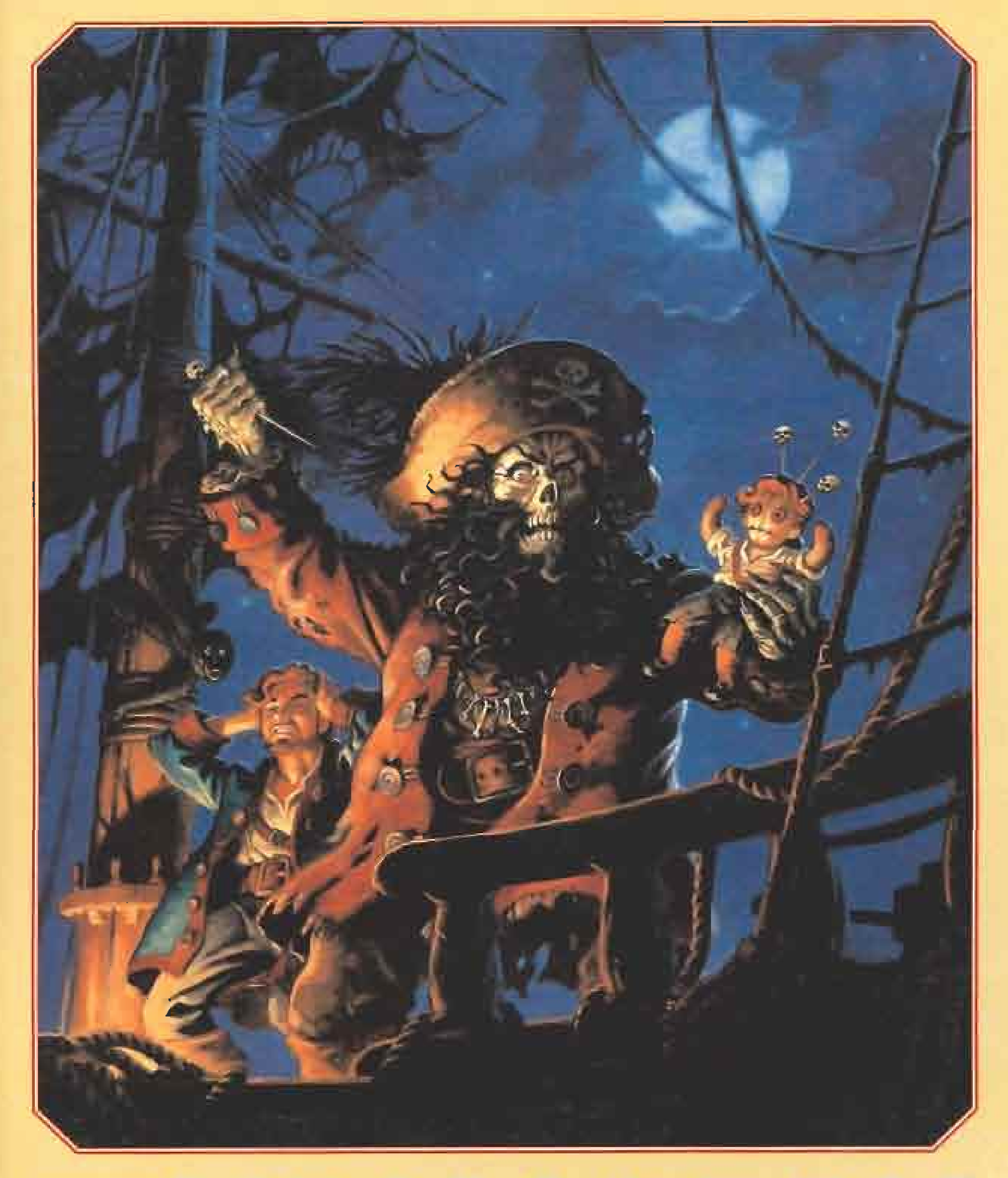


El centro del mal, en esta nueva aventura del intrépido Guybrush Threepwood se encuentra en este terrorífico castillo.



El capitán Dread nos alquilará su hermoso cascarón si le proporcionamos un objeto de bastante valor.


En Phatt nos espera un encantador comité de bienvenida. De nada nos servirá mentir sobre nuestra personalidad.



TESOROS OCULTOS



Prisioneros en las cárceles del gobernador de Phatt conseguiremos que un amigo nos libere.



El supermercado local es un lugar muy bien provisto donde deberemos descubrir qué es útil y qué no lo es.



Practicar un deporte, aunque sea un poco "guarrete", no deja de ser saludable incluso para un pirata.



Booty es la isla donde nos espera la sorpresa de que nuestra querida Elaine Marley todavía nos recuerda. ¡y cómo!



El capitán Dread nos proporcionará un mapa con el que podremos movernos por los alrededores de la isla en la que nuestra aventura da comienzo.

con lo que obtuve el primer ingrediente de mi fórmula.

Ya sólo me faltaba el último componente de la receta, y ningún sitio me pareció más apropiado para investigar sobre sus antepasados, que áquel donde todos tomamos el descanso eterno. Provisto de una pala dirigí mis pasos hacia un lúgubre cementerio en el que tras investigar algunas tumbas, di con un pariente del Sr. Lagrande, que me cedió amablemente algo indispensable para dar sabor al caldo que me iba a preparar la simpática hechicera.

Sin demora e impaciente por ver el resultado, crucé de nuevo el pantano en aquella hermosa piragua, que parecía poco aerodinámica pero que era muy cómoda y entregué a la experta los ingredientes de la receta.

Después de unos minutos de espera, salí de allí en busca del odioso enano, al que había terminado cogiendo ojeriza. Fue un placer verle saltar retorciéndose de dolor mientras le perseguía hasta que, por último, aceptó abandonar la isla.

No quise dejarle partir sin que supiera quién le había derrotado, y le conté que yo había sido el vencedor de LeChuck. Como Largo no me creía, cometí el error de enseñarle el trofeo que guardaba como prueba, momento que aprovechó para robármelo y salir pitando, mientras me decía que con aquello conseguiría resucitar a su jefe, el temido pirata LeChuck.

LeChuck tiene en Largo LaGrande un fiel aliado. Un nuevo y peligroso enemigo para nuestro joven protagonista.

Desconcertado, acudo a la cabaña de la hechicera, quien me confirma que la amenaza de Largo es totalmente posible. Cuando le pido ayuda, me dice que no puedo hacer nada mejor que lo que tengo entre manos. El Big Whoop no es sólo un tesoro, sino algo tan poderoso que podrá incluso detener al pirata fantasma. Me entrega un libro sobre los datos que existen de él, en el que me informo que los que enterraron el tesoro fueron cuatro, y que dividieron el mapa que señala su situación exacta en la isla de Dinky en cuatro partes, tomando cada uno un camino diferente. Decido entonces fletar una nave y acudo para ello al único marino del lugar, el capitán Dread.

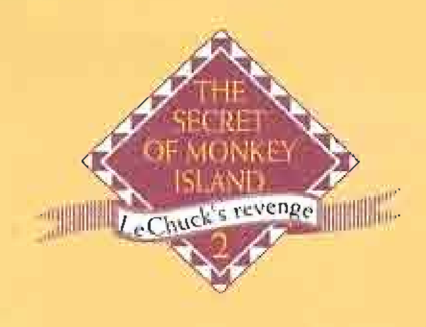
Este pobre hombre parece de todo menos marino. Sólo es capaz de ir, dando más vueltas que una peonza, a tres islas: Scabb, Phatt y Booty, y por supuesto, no ha oído ni hablar siquiera de mi objetivo, la Isla Dinky. Por si esto fuera poco, tiene un rollo acerca de un amuleto de cristal de su antiguo piloto sin el que no se atreve a partir.

Me estrujo el cerebro, hasta que se me ocurre tomarle prestado su instrumento de visión a uno de los chicos de la isla, y cuando todo parece arreglado, Dread me sale con la historia de las pelas.

Como no tengo la cantidad que me pide anticipada, tengo que buscar un trabajo que me permita reunir dinero. El único empleo pagado en la isla es el de cocinero en el Labio Partido, y ya tiene propietario. No hay nada que moleste más a un pirata que los pelos de rata en la Vichysoisse, así que con el viejo truco de la caja, el palito y la cuerdecita, aderezados con un cebo adecuado, capturo una y me las arreglo para echarla en la sopa. Como resultado, el cocinero es despedido, y yo consigo un anticipo de sueldo que me permite, por fin, fletar mi barco.

LOS CUATRO TROZOS DEL MAPA (PARTEII)

Según el libro que tenía en mi poder, los que ocultaron el tesoro eran cuatro singulares personajes. Rapp Scallion, cocinero del barco, que había montado un negocio de perritos calientes en la isla de Scabb después de separarse de sus compañeros. El joven gru-



mete Lindy, que deambuló sin rumbo fijo hasta que se asentó en la isla Booty. El primer oficial Rogers, quien se retiró a un islote cercano a la isla Phatt, y que se dedicó a la venta y consumo de Grog, bebida nacional de los piratas. Por último, estaba el Capitán Marley, que se perdió en alta mar cuando participaba en unas regatas.

Como hasta el momento no tenía ninguna pista concreta, decidí comenzar por la isla de Phatt. A mi llegada a la misma, un gran cartel con mi rostro y la palabra SE BUSCA sobre él fue lo único que me dio tiempo a ver, antes de ser apresado por el guardia de turno. LeChuck no quería correr riesgos, y había puesto precio a mi cabeza.

El seboso gobernador de la isla quería asegurarse el suministro de foie-gras durante los próximos cien años, y había visto en mi cabeza la solución a sus problemas de tesorería. Por suerte, yo había seguido unos cursos de escapismo por correspondencia y no me fue difícil conseguir que el perro me diese la llave de la puerta. Recogí antes de irme todas mis pertenencias, y hasta un sobre en cuyo interior había un plátano y un organillo.

Deambulo sin rumbo fijo por la isla, y entre callejón y callejón consigo el truco para ganar a la ruleta. Me embolso unos doblones, y una atractiva invitación para una fiesta de disfraces en la vecina isla Booty, organizada por la Gobernadora Marley, quien, según todas las pistas, podría ser mi amada Elaine.

En la biblioteca repaso un extenso fichero, y localizo en él tres libros muy interesantes: Uno de recetas vudú, otro de Grandes Naufragios y, cómo no, lo último de Corín Tellado, que tengo que reconocer que me chifla. Además, en la reproducción a escala, encuentro algo que le debo a un pobre chico en Scabb, y no dudo en cogerlo.

Harto de dar vueltas sin fruto, decido arriesgarme a visitar al gordo Gobernador para intentar sonsacarle algo sobre LeChuck. Descubro que es como intentar hablar con una ballena recién comida. No obstante, no le guardo rencor por lo que ha intentado hacerme, y le dejo el libro de Corín Tellado para que se ilustre, llevándome una novela sobre Piratas Famosos a cambio.

Vuelvo a Scabb para llevarle a un pobre muchacho algo que le permita continuar con su trabajo, y después de hacerlo me acerco al Labio Partido a tomar unas copas. Siempre me ha gustado la menta, y aunque no la hay en el local, a base de mezclas, llego a tomarme una copa de algo que se le parece bastante y que guardo para el resto del viaje, pues no me gusta demasiado el Grog.



Guybrush consigue causar verdadera sensación con el disfraz alquilado para asistir a la fiesta de Carnaval de su antigua conocida la gobernadora Marley.



El tirano de la isla vive en una enorme mansión, con cientos de cuartos de baño, y protegido por una terrible cohorte de guardias armados hasta los dientes.



Gracias a las indicaciones de un libro alquilado en la biblioteca conseguiremos localizar un mascarón de proa que nos proporcionará importantes pistas.



Las conversaciones con los lugareños no siempre terminan con la detención de nuestro héroe. Este pescador le dará valiosa información.



Tras la cascada se encuentra una sorpresa, el problema es que Guybrush no sabe cómo conseguir atravesar la fuerte corriente de agua.



No siempre pican en el mar, a veces es necesario practicar la pesca en los lugares más insospechados. Aunque luego nos arrebate el pescado una gaviota.

Al músico decido darle lo que más le gusta, aunque a la hora de colocarlo tengo tan mala puntería, que el pobre se queda cuajado. Como ya no toca, el barman me pide que lo saque a tomar el aire, así que me lo llevo conmigo.

LOS VIEJOS AMORES NUNCA MUEREN

El corazón me estaba diciendo que era mucha casualidad la existencia de dos Gobernadoras Marley en el mundo, así que decidí sin más demora dirigirme a la isla de Booty.

Tenía la invitación para el baile de disfraces, y comprobé que la organización de la ruleta callejera era estupenda, pues me habían reservado hasta el disfraz. Ya en el palacio de la Gobernadora, me llamó enormemente la atención un trozo de mapa situado en un marco, que parecía ser ¡una de las cuatro partes que yo buscaba! En segundos asocié el apellido de la Gobernadora con el del viejo Capitán Marley, propietario de uno de los trozos del mapa.

Olvidé a lo que había ido por allí, y con disimulo me lo guardé. Todo hubiese salido perfecto, de no ser por el buen olfato del perro, y por lo bestia que era el jardinero. Fui conducido arriba, y comprobé que mi amada y la Gobernadora de la isla eran la misma encantadora persona.

Después de una "cariñosa" discusión, Elaine arrojó el mapa por la ventana, lo que me obligó a salir pitando escaleras abajo. Pero todo fue inútil. Lo perdí de vista cuando un fuerte viento se lo llevó con brusquedad, dejándome perplejo.

Una sorpresa nos espera cuando consigamos derrotar para siempre al malvado pirata fantasma.

Entonces me di cuenta que no me había portado bien con Elaine, anteponiendo mis intereses al amor. Volví a buscarla a su habitación, pero no estaba, por lo que aproveché para recoger un objeto que ella tenía y que a mí me gustaba bastante.

Ella ni siquiera estaba en la cocina, de donde birlé un pescado por si luego me daba hambre. Dispuesto a encontrarla, comencé a recorrer la isla en su búsqueda, pero todo parecía inútil. Pregunté en la tienda del buhonero local, quien aprovechó para colocarme todo lo que pudo. Sólo consentí comprar aquello que me pareció que podía serme útil, entre lo que había algo cortante, algo para hacer música, y algo para dejar mensajes.

Siempre he sido muy coqueto, y aunque al loro le pasaba lo mismo, conseguí distraerlo con una silueta de otro loro colocada en el sitio de un cartel de la tienda. Así conseguí también un instrumento para controlar mi aspecto cada mañana al levantarme.

En la tienda de Stan, que había cambiado de negocio desde mi anterior aventura, recibí una completa información sobre ataúdes, criptas, funerales, etc. La Capitana Kate me ofertó sus estupendos viajes. Participé también en un original concurso de salivazos, en el que sólo pude vencer combinando varias de mis habilidades. Tuve que tocar el instrumento, para distraer al público mientras hacía una pequeña trampilla.

Luego me tomé un copazo y esperé las mejores condiciones climatológicas para conseguir un lanzamiento de récord. Recorriendo la isla más a fondo, loca-



No es fácil conseguir alquilar un barco que nos lleve a la caza y captura de un tesoro que ni sabemos a ciencia cierta dónde está ni siquiera si existe.



El "Mono Loco" se encontraba situado a enorme profundidad. Sólo un experto buceador como Guybrush es capaz de llegar hasta él.



Tras librarnos de los efectos del peor mejunje que beben los piratas lograremos descender a un sótano para hallar otra de las partes del mapa del tesoro.



Stan ha dejado su negocio de barcos de segunda mano para poner una empresa de ataúdes previamente utilizados. Macabro pero rentable.



Revivir a un antiguo cocinero pirata es una de las facultades de los brujos vudú. El pobre desgraciado ni siquiera se había enterado de su muerte.



Encontrar una extraña caja y meternos en ella supone que seremos trasladados al cuartel general del pirata fantasma LeChuck.

licé hacia la mitad de un acantilado el trozo del mapa que se me fue volando, y pensé que si no podía bajar por él, también podría intentar "pescarlo". Por último, encontré un enorme árbol en cuya copa alguien había construido una cabaña, y que parecía un buen sitio para que Elaine lo utilizara como refugio.

Intenté subir usando el remo, pero se rompió y me di un batacazo tan grande que perdí el conocimiento. En mi sueño, mis padres venían a ofrecerme un genial número musical sin ningún desperdicio. Al despertar, decidí que no podía dejar rincón sin explorar y busqué la ayuda de un técnico en reparaciones de madera, para conseguir subir a la cabaña.

Sin embargo, arriba no había nadie, tan sólo un viejo catalejo, que decidí llevarme para ver el porvenir un poco más claro.

EN BUSCA DEL MONO LOCO

Comprendí que mi amada estaba realmente enfadada, y consideré sensato por mi parte el hecho de abandonar la isla de momento, y seguir con mi búsqueda del Big Whoop. Nunca he sido un engreído, y los trofeos me han parecido algo inútil. Por ello, intenté hacer un trato con el buhonero, que tenía en su poder una de las partes del mapa. Sin embargo, aunque me valoró bien lo que le entregué, me dijo que solamente me daría la parte del mapa a cambio del mascarón de la proa de un barco que había naufragado hacía varios años.

El galeón se llamaba el Mono Loco, y sólo unos cuantos arriesgados marinos habían intentado localizarlo sin éxito.

Estaba claro que yo necesitaba el mapa, así que decidí partir cuanto antes en busca del Mono Loco. La capitana Kate aceptó encantada llevarme a cambio de su justo precio, y gracias a la documentación con que contaba, me fue fácil indicarle las coordenadas del naufragio.

Recobrar la admiración de su amada Elaine va a ser una tarea harto difícil para nuestro valiente héroe.

Para alguien capaz de contener la respiración durante diez minutos, bucear es un juego de niños. Sólo hubo un pequeño problema debido a que el Mono Loco era más cabezón de lo esperado. Por suerte, Kate me echó un cable en el momento justo.

Vuelvo a hacer tratos en Booty, y consigo por fin, mi primera parte del mapa. Decido intentar recuperar la que está en el acantilado, y recuerdo que en la isla Phatt vi un pescador, que podrá proporcionarme lo que necesito.

UN POCO DE FONTANERÍA

Para moverme con seguridad por la isla, sabiendo que hay precio puesto a mi cabeza, me invento la manera de camuflar el cartel de SE BUSCA con un folleto con el que cubro mi rostro en el papel, y me encamino hacia el muelle a hacer tratos con el pescador.

Le derroto en la apuesta enseñándole una buena captura, y me hago con la caña que necesitaba. Pero cuando voy a dejar la isla, me entero de que la Capitana Kate ha sido atrapada por culpa de mi idea. Un auténtico caballero nunca dejaría a una chica en apuros, así que utilizo mis influencias para sacarla de la celda.

Cuando voy a pedirle disculpas por mi treta, Kate sale disparada diciendo que a ella no vuelven a pillarle, y se deja olvidadas sus pertenencias, entre las que encuentro una botella de casi-grog, la bebida de las mujeres piratas.

Ya que estoy en Phatt, decido indagar en busca del primer oficial Rogers, quien anduvo en negocios de grog por la zona. En una parte remota de la isla, junto a una cascada, encuentro una extraña bomba que consigo mover con la ayuda de un amigo con manos hábiles, produciéndose una reacción que me deja boquiabierto. Me adentro en los túneles, y salgo a una pequeña isla que había visto desde lejos a mi llegada a Phatt.

El único habitante no puede ser otro que Mr.Roger, pues me invita a un concurso en el que el ganador será quien consiga beber más grog de su destilería personal. Intuyendo el peligro, doy un cambiazo y le dejo al pobre totalmente KO.

Luego, usando cristales dentro y fuera de la casa y con la ayuda del sol, localizo el resorte adecuado para bajar al sótano, donde descubro escondida la segunda parte del mapa.

Animado por lo bien que estaban saliendo las cosas, corro a la isla de Booty a echar un rato de pesca en el acantilado. Cuando al final consigo que piquen, un pajarraco me gasta la broma de llevarse el mapa. Lo sigo como puedo, y terminamos en el árbol grande.

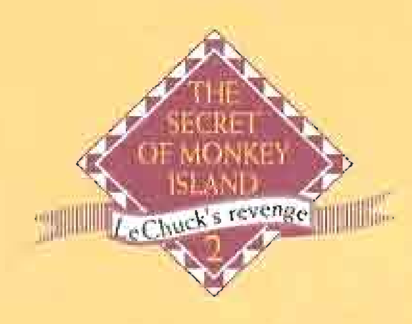
Mi sorpresa es mayúscula, pues parece imposible localizar el original entre tanta copia. Sin embargo, hay alguien cuyo olfato no se dejará engañar en esta prueba, pues estoy seguro que sólo con el hecho de que Elaine haya tenido el mapa en sus manos, habrá dejado una huella que este buen amigo sabrá reconocer. Corro a buscarle, y me alegro al comprobar que se viene conmigo de buena gana.

Por fin, llegados a la cabaña aérea, tengo la alegría de conseguir la tercera parte del mapa. Parece que sólo me falta aquella que perteneció al cocinero Scallion, y este personaje se afincó en la isla de Scabb, así que vuelvo a donde empecé, ilusionado por completar esta prueba.

PERRITOS CALIENTES PARA CONTINUAR

Tras algunas indagaciones, descubrí que el pobre Rapp había muerto quemado, tras sufrir un accidente en la cocina del restaurante que había montado junto al mar. Su cuerpo descansaba en una cripta del cementerio, que pertenecía a la compañía de pompas fúnebres más potente de las islas, de la que era propietario mi viejo amigo Stan.

Sin embargo no era nada fácil birlarle la llave de la cripta, pues él sólo pensaba en venderme algún ataúd usado. Como siempre, se me ocurrió una idea propia de mi inteligencia: aprovechando el momento en que Stan me mostraba lo cómodo del interior de uno de los féretros, utilicé lo que le había quitado al carpintero mientras salió a arreglar una pata de palo que, por "accidente" se había estropeado.





La seguridad ante todo parece ser el lema de LeChuck. ¿Qué misterios ocultará esta puerta tan bien cerrada y protegida? Enseguida lo sabremos.



¿Se os ocurre alguna idea para que nuestros dos amigos queden libres? Os daremos una pista: quizás si practicáseis el deporte favorito de los piratas...



Un descuido y toda la isla volará por los aires. No es una buena idea jugar con fuego cuando se está rodeado de dinamita.



La famosa isla Dinky es el lugar donde encontraremos a un antiguo conocido. Herman Toothroot ahora se ha metido a filósofo radicalmente existencialista.



Hablar con los animales, al menos con esta joya de loro, es básico para no perdernos en los laberintos de la procelosa jungla.



El Big Whoop está ya al alcance de nuestro amigo. El círculo se cierra y sólo nos faltan breves instantes para descubrir qué oculta el enorme cofre.

Con la llave de la cripta volví a Scabb y me dirigí al cementerio. Localizar el ataúd adecuado fue fácil gracias a que leo mucho y soy un chico ilustrado, pero, para mi sorpresa, sólo encontré cenizas. Con ellas yo no era capaz de hacer nada, pero había alguien que seguro sí podría obtener algún provecho.

Le llevé una muestra de ellas a mi vieja amiga, y me preparó el mejunje adecuado, con el que pude entrevistarme con Rapp.

El pobre cocinero andaba obsesionado con la factura que iba a pasarle la compañía del gas, así que le eché una mano, a cambio de lo cual me dio lo que andaba buscando desesperado. Loco de contento, reuní sin perder un instante las cuatro partes del valiosísimo mapa, pero advertí que no parecían encajar del todo bien.

Llevé el mapa al amigo Wally, el cartógrafo, que me dijo que me ayudaría encantado, si le echaba una mano e iba, mientras él lo estudiaba, a recoger un encargo suyo a casa de la hechicera. Estando allí, la vieja tuvo el presentimiento de que algo raro pasaba con el cartógrafo, y salí pitando, llevando en mis manos el recado del pequeño.

Cuando llegué al pueblo, lo que estaba temiendo había sucedido: Wally había sido raptado. El malvado LeChuck había conseguido lo que quería, pues además de dejarme sin el mapa, ahora había un motivo importante para que acudiese a su terreno, donde le sería más fácil eliminarme sin problemas.

EN LA FORTALEZA DE LECHUCK (PARTE III)

Los chicos de Seur se portaron estupendamente, pues llegué a la isla sin demasiadas magulladuras. Con más miedo que otra cosa subí por unas escalinatas, que me condujeron a un laberinto de huesos, en el que casi llegué a perderme.

Por suerte, contaba con una chuleta de la letra de una cancioncilla que tenía metida en mi mente desde que la oí. Tarareándola, conseguí tranquilizarme y encontrar la forma de pasar el laberinto.

Tras él, un enorme portón con muchos cerrojos pretendía impedirme la entrada. Menos mal que uno no es demasiado corpulento, y a veces puede colarse por algún sitio más pequeño. En la sala del trono, cuando tenía la llave de la celda al alcance de mi mano, una trampa dejada por el pérfido LeChuck, me atrapa y me deja sumido en la desesperación.

Hablando de desesperaciones, fue enorme la que sentí al verme colgado de grilletes junto al pequeño Wally, formando parte de un complicado y enrevesado mecanismo de tortura china, que amenazaba con dejar nuestros huesos limpios de carne. El pirata fantasma quería aumentar el mobiliario de su impresionante palacio, y había decidido fabricar una silla con todos mis huesos, para oír como estos se quejaban por su triste suerte por el resto de la eternidad.

Cuando nos quedamos solos, intenté todo lo que podéis imaginar para liberarme sin ningún éxito en mi gigantesca empresa. Luego, un trago de mi bebida favorita, que por suerte llevaba entre todas mis pertenencias, consiguió devolverme el ánimo y darme la idea que sirvió para escapar. Lo malo fue que la escapada terminó de una forma un tanto explosiva para todos.

Por supuesto, como toda aventura que se precie, nuestra historia debe tener un final feliz, ¿o tal vez no?

Seguramente Wally salió disparado en dirección contraria a la mía, y con un poco de suerte aterrizó cerca de la isla de Scabb para seguir con sus mapas, realmente lo único que le preocupaba en su laboriosa y ocupada vida. Por mi parte, la puntería fue muy buena, pues vine a dar de morros nada más y nada menos que con las hermosas playas de la isla Dinky, objetivo de todos mis esfuerzos durante la compleja empresa en que estaba envuelto.

LA ISLA DEL TESORO (PARTE IV)

El comité de bienvenida estaba integrado por el viejo loco de Herman Toothroot, y un simpático loro que desde mi llegada, no cesaba de hablar de un tesoro que alguien había escondido, lo que sonaba como música celestial a mis oídos.

Para animarle a seguir hablando, le regalé una galleta añeja que encontré en un viejo barril, y la cosa pareció funcionar, pues me largó una especie de mensaje que conseguí interpretar internándome en la jungla.

Como el loro no quería seguir colaborando, me acordé de una vieja receta que me enseñó mi madre para hacer galletas caseras: se va uno a la tienda y compra un preparado especial al que sólo hay que añadir agua dulce, para conseguir unas galletas crujientes. ¿Qué en la selva no hay tiendas? Es cierto, pero también lo es que en los árboles crecen los más extraños frutos. Eso sí, para brindar por la recolección, siempre es bueno llevar una buena botella a mano, aunque no sea de marca.

Llegado al lugar de la marca en forma de "X", un buen rato cavando, me demostró que la dinamita se inventó para algo, aunque no siempre el resultado sea el esperado. Cuando casi podía alcanzar el ansiado Big Whoop, un error de cálculo me puso en una situación comprometida.

Intenté aprovechar la ocasión para hacer las paces con Elaine, pero no tuve el tiempo suficiente. Me precipité al abismo, convirtiendo con el batacazo en polvo el tesoro que tanto esfuerzo me había costado encontrar.

Para colmo de males, el malvado LeChuck me estaba esperando, como si desde el principio hubiese estado jugando conmigo, permitiéndome creer que estaba ganándole la partida.

Con una voz de ultratumba, me contó que él y yo éramos hermanos, y que por fin había llegado la hora de su venganza. Luego sacó un muñeco de su bolsillo, y para mí comenzó el purgatorio.



Una jeringuilla, un par de guantes, un muñeco vudú... ¡vaya un berenjenal de objetos variados! ¿Con cuál defenderse de LeChuck?



Largo LaGrande siente algo que le indica que las cosas no van a ir de ahora en adelante para él todo lo bien que esperaba. Lástima, chico, Guybrush ya está aquí.



Nuestra llegada a la isla supone el verdadero comienzo de los problemas. Las riquezas nos van a ser robadas, LeChuck va por nosotros...



Tendremos problemas para que el carpintero de la isla nos venda los materiales que necesitaremos para expulsar a Largo.

LA BATALLA FINAL

Después de intentar escapar tomando un ascensor al que tuve que aligerar de peso a base de gas sobre todo lo que pude llenar con él, comprendí que por ahí no iba a ninguna parte, y que había llegado el momento de la batalla final. De aquí sólo podría salir un vencedor, y tenía que procurar que fuera yo. Ya una vez había vencido a LeChuck, pero estaba claro que en esta ocasión él era aún más fuerte.

El combate habría de ser en un terreno que en esta ocasión se llamaba Vudú, así que comencé a recordar la fórmula que había servido con Largo Lagrande:

- Algún líquido de su cuerpo.
- Algo de su ropa.
- Algo de pelo.
- Un hueso de un antepasado.

Para conseguir el líquido, le presté un pañuelo en el que me dejó un recuerdo imborrable. La ropa no fue precisamente de la parte más limpia, y fue necesario aprovecharse de la tacañería de un pirata que era capaz de olvidar por unos segundos su venganza para recoger una moneda. El pelo no fue de la cabeza, aunque se lo arranqué de la parte más cercana a ella.

El hueso, por último, nos lo cedió nuestro pariente más cercano, ahora que LeChuck y yo habíamos comenzado a ser familia.

Como no había ninguna hechicera a mano, utilicé como mezclador el recipiente que tenía de ella, y un muñeco para transferir a él todo el poder del vudú.

¿Os imagináis el resto? Seguro que no. Aunque conseguí reducir a mi pérfido hermano, yo no acabé siendo el famoso pirata que deseaba. Todos mis sueños se diluyeron en la nada, con la vuelta a una realidad inesperada.

De todas formas, si preguntáis a cualquiera quien fue Guybrush Threepwood, estoy seguro que sabrán contaros algo de mí, el único pirata que fue capaz de encontrar el tesoro del Big Whoop, derrotando al temido LeChuck en su propio terreno.

D.G.M.



TURTLES IN TIME

¡Sólo ellas pueden hacerlo!

Más difícil todavía. Alguien –¿no adivinas quién?–, ha robado la Estatua de la Libertad y el orgullo americano está por los suelos, hecho un guiñapo. Jamás, desde aquel infausto día en que la URSS ganó por unas décimas de segundo la medalla de oro olímpica de basket, el honor USA había sido mancillado de esta manera. El símbolo de los símbolos ha sido secuestrado. El imperio se derrumba. Ni siquiera Sadam o Gadaffi se habían atrevido nunca a tanto. Quedan los "jeans" y el chicle pero no es lo mismo. Consuelan Hollywood y las hamburguesas pero nunca los Estados Unidos se había sentido amenazados por tamaña felonía. ¿Hay alguien capaz de rescatar a la "esposa de Colón"? Por supuesto, lo habéis adivinado. Es una misión hecha a la medida de las inimitables, sorprendentes y magníficas tortugas ninja. Así lo han entendido en Konami cuando crearon «Turtle in time», la nueva máquina recreativa con Donatello, Leonardo, Michaelangelo y Raphael de protagonistas. ¡Cowabunga!





Unas tortugas más espectaculares que nunca

El agorero de turno puede decir que esta aventura de las "teenage mutant hero turtles" es idéntica a las anteriores y pasar. Para él la "perra gorda". Es verdad que el sector de las máquinas recreativas ya ha explotado anteriormente las posibilidades de estos personajes pero en este "Turtle in time" los gráficos se han mejorado apreciablemente y, además, las tortugas realizan unos movimientos especiales desconocidos en anteriores versiones del juego, desde girar sobre sí mismas en el aire dando una espectacular voltereta hasta montar en patines. Ahora, no hay duda, los bichos verdes son más espectaculares que en cualquier otra aventura informática de las existente en el mercado. Volvemos a encontrarnos con un juego de lucha pero, como las ciencias avanzan una barbaridad, evolucionado.

Para controlar todas las posibilidades del juego contamos con un par de botones y un joystick. Con el mando se elige la dirección hacia la que guiar la tortuga y con los botones se le hace saltar y disparar, con la particularidad de que apretando los dos a la vez realiza el movimiento especial al que nos referíamos anteriormente. Es inevitable recibir "achuchones" de los malos, como única forma de aumentar las reservas de energía y no quedar para el arrastre a los primeros sopapos.

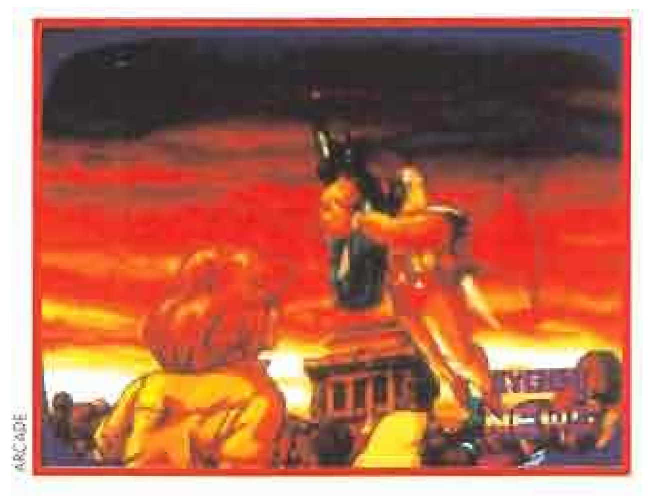
Como ya ocurría en el primer juego de Konami con las tortugas mutantes de protagonistas, en «Turtle in time» es posible elegir entre Donatello, Leonardo, Michaelangelo o Raphael para disfrutar de esta aventura de tebeo. La elección no es baladí, ya que cada super-héroe es experto en un arma distinta y realiza su particular "movimiento especial". Acabar con los secuaces del malo mayor del reino que surge al final de cada pantalla puede resultar no excesivamente difícil, pero cuando aparecen los "jefes" la cosa cambia: algunos están muy bien conseguidos –diez puntos para esa especie de mosca voladora– y son auténticamente duros.

En líneas generales, estamos ante un juego de lucha, cuya espectacularidad reside en los personajes. Bastante más rápido que sus ancestros, el elemento que prima es la habilidad y, casi como consecuencia de ello, merece resaltarse que es más complicado de manejar, sin pasarse.

Esta placa de Konami no defraudará a los fans de las tortugas. Los que únicamente valoren la originalidad, que busquen otros aparatos del mercado y que no olviden que, a veces, más vale lo malo conocido que lo bueno por conocer.

S.E.A.









Elaborado con el asesoramiento técnico de Jorge Taylor y la colaboración del salón recreativo Gran Vía 51 de Madrid.

Si eres de los que sienten pasión por los videojuegos...

estos momentos a la idiosincrasia del videojuego, no podemos por menos que obtener unas conclusiones paradigmáticas.
Es por ello que las actuaciones realizadas en función de un enfoque virtual y antropológico, orientadas a la suprayuxtaposición de los diferentes ángulos enfrentados, convergen en la utópica obsesión de convertir la entelequia del videojuego en una abstracción tangible y supeditada al reconocimiento sensitivo -y, porqué no decirlo-, a la más irracional de las paráfrasis.
Somos conscientes de la fragilidad del medio, de la inmor-

pológico, orientadas a la suprayuxtaposición de los diferentes ángulos enfrentados, convergen en la utópica obsesión de

que subyugan en estos momentos a la idiosincrasia del videojuego, no podemos por menos que obtener unas conclusiones paradigmáticas.
Es por ello que las actuaciones realizadas en función de un enfoque virtual y antropológico, orientadas a la suprayuxtaposición de los diferentes ángulos enfrentados, convergen en la utópica obsesión de convertir la entelequia del videojuego en una abstracción tangible y supeditada al reconocimiento sensitivo -y, porqué no decirlo-, a la más irracional de las paráfrasis.
Somos conscientes de la fragilidad del medio, de la inmortalidad del ser y de la rayabilidad del yeso, -que no del queso-, pero no por ello vamos a dar al traste con todo ese amplio elenco de tur-

endo en cuenta la infraestructura sociopolítica y las connotaciones meramente transitorias que subyugan en estos momentos a la idiosincrasia del videojuego, no podemos por menos que obtener unas conclusiones paradigmáticas.
Es por ello que las actuaciones realizadas en función de un enfoque virtual y antropológico, orientadas a la suprayuxtaposición de los diferentes ángulos enfrentados, convergen en la utópica obsesión de convertir la entelequia del videojuego en una abstracción tangible y supeditada al reconocimiento sensitivo -y, porqué no decirlo-, a la más irracional de las paráfrasis.
Somos conscientes de la fragilidad del medio, de la inmortalidad del ser y de la rayabilidad del yeso, -que no del queso-, pero no por ello vamos a dar al traste con todo ese amplio elenco de turbulentas mediocridades infu-

Teniendo en cuenta la infraestructura sociopolítica y las connotaciones meramente transitorias que subyugan en estos momentos a la idiosincrasia del videojuego, no podemos por menos que obtener unas conclusiones paradigmáticas.
Es por ello que las actuaciones realizadas en función de un enfoque virtual y antropológico, orientadas a la supra yuxtaposición de los diferentes ángulos enfrentados, convergen en la utópica obsesión de convertir la entelequia del videojuego en una abstracción tangible y supeditada al reconocimiento sensitivo -y, porqué no decirlo-, a la más irracional de las

Año II Número 9- 325 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

HOOK

UN JUEGO CON "GANCHO"

SEGA NINTENDO ... NEO GEO

Lo más nuevo

SUPER SPY HUNTER

MARBLE MADNESS

JOHN MADDEN '92

SOLSTICE

CHAMPIONS OF EUROPE

BOULDER DASH

Mega CD Rom

El futuro llama a tu Sega

European Computer Trade Show

Todas las novedades del mundo

OLYMPIC GOLD

Medalla de oro a la diversión

SPIDERMAN

HOBBYMAPAS DE SPIDERMAN Y BART SIMPSON

tener unas conclusiones paradigmáticas.
Es por ello que las actuaciones realizadas en función de un enfoque virtual y antropológico, orientadas a la suprayuxtaposición de los diferentes ángulos enfrentados, convergen en la utópica obsesión de convertir la entelequia del videojuego en una abstracción tangible y supeditada al reconocimiento sensitivo -y, porqué no decirlo-, a la más irracional de las paráfrasis.
Somos conscientes de la fragilidad del medio, de la inmortalidad del ser y de la rayabilidad del yeso, -que no del queso-, pero no por ello vamos a dar al traste con todo ese amplio elenco de turbulentas mediocridades infulescas. No. no y mil veces no.

la idiosincrasia del videojuego, no podemos por menos que obtener unas conclusiones paradigmáticas.
Es por ello que las actuaciones realizadas en función de un enfoque virtual y antropológico, orientadas a la suprayuxtaposición de los diferentes ángulos enfrentados, convergen en la utópica obsesión de convertir la entelequia del videojuego en una abstracción tangible y supeditada al reconocimiento sensitivo -y, porqué no decirlo-, a la más irracional de las paráfrasis.
Somos conscientes de la fragilidad del medio, de la inmortalidad del ser y de la rayabilidad del yeso, -que no del queso-, pero no por ello vamos a dar al traste con todo ese amplio elenco de turbulentas mediocridades infulescas. No, no y mil

convertir la entelequia del videojuego en una abstracción tangible y supeditada al reconocimiento sensitivo -y, porqué no decirlo-, a la más irracional de las paráfrasis.
Somos conscientes de la fragilidad del medio, de la inmortalidad del ser y de la ra-

¡Y déjate de rollos!

OUT RUN EUROPA — SPECTRUM





```
  1 REM ------------------------
  2 REM     OUT RUN EUROPA
  3 REM ------------------------
  4 REM   Jose Oliver - 1992
  5 REM ------------------------
  6 REM    Spectrum 48/128K
  7 REM ------------------------
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR 45000: LET s=0
  20 FOR f=60640 TO 60781: READ
a: POKE f,a: LET s=s+a: NEXT f:
IF s<>16824 THEN PRINT "Datas ma
l": STOP
  30 INPUT "Tiempo infinito (s/n
)? ";t$: IF t$="n" OR t$="N" THE
N POKE 60746,0
  40 INPUT "Turbos infinitos (s/
n)? ";t$: IF t$="n" OR t$="N" TH
EN POKE 60752,201
  50 INPUT "Armamento infinito (
s/n)? ";t$: IF t$="n" OR t$="N"
THEN POKE 60763,201
  60 INPUT "Cuantos creditos qui
eres (aunquesolo en la primera p
artida)     (3-255)? ";n: IF n<3
 OR n>255 THEN GO TO 60
  65 PRINT AT 10,3;"Ya puedes ca
rgar el juego";AT 11,0;"OUTRUN E
UROPA desde el principio"
  70 POKE 60776,n: RANDOMIZE USR
 60640
 100 DATA 221,33,203,92,17,54,4,
175,221,229,213,55,205,86,5,209,
221,225,62,255,55,205
 110 DATA 86,5,62,243,50,11,93,1
95,223,92,205,0,255,245,62,16,50
,75,192,62,237,50,76
 120 DATA 192,241,201,205,115,19
2,33,76,237,17,122,128,1,11,0,23
7,176,33,88,237,17,156
 130 DATA 128,1,22,0,237,176,33,
34,136,54,205,35,54,123,35,54,92
,33,43,136,54,205,35
 140 DATA 54,156,35,54,92,33,8,1
28,54,167,35,54,92,175,50,182,13
6,201,201,58,247,106
 150 DATA 254,7,208,60,50,247,10
6,201,58,253,106,254,7,208,60,50
,253,106,201,205,71
 160 DATA 254,245,62,6,50,93,119
,241,201
```



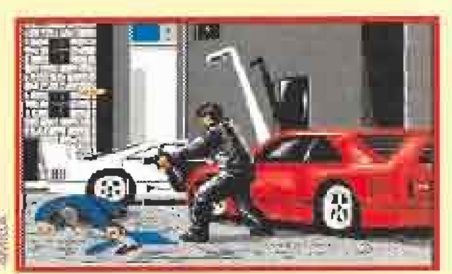



FIRST SAMURAI — AMIGA




```
REM ***********************************************************************
REM *       CARGADOR 'FIRST SAMURAI' (AMIGA) - TONI VERDU / Abr-1992       *
REM ***********************************************************************
DIM C%(139):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6006
FOR I=0 TO 138:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>68603718& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(124)=V
INPUT "ENERGIA FISICA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(128)=V
INPUT "ENERGIA PSIQUICA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(132)=V
INPUT "ARMAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(119)=V-2
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'FIRST SAMURAI (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,62,216E,2E,2,6604,30BC,4E75,41FA,44,43F9,7,FE00,2D49,2E
DATA 303C,BC,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4
DATA BF,E001,66F6,4BFA,6,4EAE,FFE2,41F9,0,2,4E70,4ED0,41FA,12,216E,FE3A,6
DATA 2D48,FE3A,4EF9,0,0,2F29,28,4EB9,0,0,8AF,0,3,205F,C90,444F,5300,6608
DATA 487A,8,4EEB,C,4E75,206A,28,50E8,FD8,317C,30,F70,487A,8,21DF,2C,4ED0
DATA 487A,8,2F5F,2,4E73,50F8,12EC,41FA,16,43F8,90,303C,45,1380,0,0,51C8,FFF8
DATA 4ED1,487A,A,21DF,2C,4EF8,1500,487A,8,2F5F,2,4E73,487A,10,21DF,1568,11FC
DATA 4A,7C4C,4EF8,1500,33FC,4,0,C848,33FC,3E8,0,C81A,33FC,3E8,0,C81C,4EF9,0
DATA 8F52
REM Si pulsas F1 en la pantalla de creditos (justo antes de empezar una
REM partida), podras seleccionar el nivel inicial con las teclas F1 a F10.
```

OUT RUN EUROPA — COMMODORE

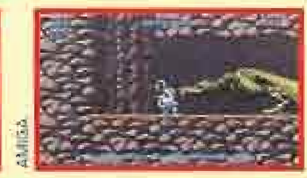



```
1 REM*********************************
2 REM*                               *
3 REM*    OUT RUN EUROPA    C-64     *
4 REM*      JOSE DOS SANTOS 15/2/92  *
5 REM*                               *
6 REM*********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
8 FORN=272TO322:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
9 IFS<>05612THENPRINT"ERROR EN  DATAS":
END
10 INPUT"CREDITOS  INFINITOS (S/N)";A$:
IFA$="N"THENPOKE306,44
11 INPUT"TIEMPO  INFINITO (S/N)";A$:IFA
$="N"THENPOKE309,44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
13 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N13
14 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
15 DATA32,165,244,169,30,141,227,2,169,
1,141,228,2,96,169,76,141
16 DATA48,189,169,48,141,49,189,169,1,1
41,50,189,76,2,188,169,165
17 DATA141,81,21,141,183,20,108,2,0,75,
110,234,169,76,74,78,83
```

LEANDER — AMIGA














```
REM Cargador 'Leander'
REM Pedro Josè Rodriguez 23-2-1992
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(134):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>978567& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(98)=&H600C
INPUT"Inmunidad";a$:IF FNn THEN c%(105)=&H6006
INPUT"Monedas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(109)=&H6012
INPUT"Crèditos infinitos";a$:IF FNn THEN c%(119)=&H6006
INPUT"Bombas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(123)=&H600E
PRINT:PRINT"Las claves para los niveles 2 y 3 son ZXSP y LVFT"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0014,43F8,00C0,45FA,0102,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004,41FA
DATA 002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052,0839
DATA 0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004,42AE
DATA 002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF,FFFF
DATA 0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0016,2948,005A,2948,007E,2948
DATA 00A0,2948,00AC,4EEC,000C,23FC,0000,0150,0007,00DC,4EF9,0007,0000,31FC
DATA 015A,0502,4EF8,0400,21FC,0000,016E,5BEA,21FC,0000,016E,5C20,4EF8,5AA0
DATA 4279,0006,BE5A,33FC,600A,0007,DD32,33FC,6004,0006,BDFE,33FC,6004,0006
DATA F358,4279,0007,C8B6,4279,0007,C8C6,33FC,6004,0006,CB84,33FC,6004,0006
DATA ADC0,33FC,6004,0006,E8B0,4EF9,0006,09FB,*
```

SPACE GUN — AMIGA














```
REM ****************************************************************
REM *          CARGADOR 'SPACE GUN' (AMIGA) - TONI VERDU / Abr-1992   *
REM ****************************************************************
DIM C%(139):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6002
FOR I=0 TO 138:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>59381359& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "CREDITS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(135)=V
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(127)=V
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(125)=V
INPUT "ARMAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(129)=V+8
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'SPACE GUN (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,203C,0,C2,2F00,223C,1,2,4EAE,FF3A,2F00,41FA,74,2257,203C,0,88
DATA 4EAE,FD90,205F,216E,222,88,317C,1,96,2148,98,215F,9C,4868,A8,215F,A0
DATA 202E,226,6708,8C0,1F,2140,A4,117C,1,B2,2148,BE,43E8,88,45E8,A0,48EE,600
DATA 222,4EAE,FD9C,2D40,22A,839,4,BF,E001,66F6,48FA,6,4EAE,FFE2,41F8,2,4E70
DATA 4ED0,48E7,FFFE,2C78,4,4EAE,FF88,224E,41F8,FE38,487A,18,201F,4EAE,FE5C
DATA 41FA,14,2080,4EAE,FF82,4CDF,7FFF,4E75,2F29,28,4EB9,0,0,8AF,0,3,205F,C90
DATA 0,3F3,6616,43F8,300,2149,9EE,41FA,E,323C,29,12D8,51C9,FFFC,4E75,42B8,4
DATA 41F9,1,8000,103C,4A,1140,AE16,1140,9EF4,1140,A45A,217C,7009,1480,415C
DATA 1140,2532,4EE8,8A80
```



SMASH TV — ATARI






```
1      '*************************************************************
2      '*                   CARGADOR ATARI ST PARA                  *
3      '*                        "SMASH TV"                         *
4      '*                POR M.STEADMAN Y J.ROMERO                  *
5      '*************************************************************
10     FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20     Z=3E5:FOR N=Z TO Z+152 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30     POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H121D3E THEN ? "DATAS MAL":END
80     ?"PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
100    DATA 3F3C,0020,4E41,4FF9,0008,0000,41FA,0012,43F8,0500,7050,22D8
110    DATA 51C8,FFFC,4EF8,0500,45F9,0001,0900,383C,003C,7601,7C09,7A02
120    DATA 614E,5243,7C0A,7A01,6146,5243,51CC,FFFA,4DFA,003C,21CE,0070
130    DATA 41F9,0001,0900,43F8,0900,203C,0001,4600,22D8,5380,66FA,3038
140    DATA 0424,B07C,0400,6606,11FC,0060,20E6,31FC,4E71,20BE,31FC,4E71
150    DATA 63A0,4EF8,0900,4E73,3F06,4267,3F03,3F05,4267,42A7,2F0A,3F3C
160    DATA 0008,4E4E,4FEF,0014,4E75
```

SPACE GUN — COMMODORE






```
22 REM**********************************
23 REM*                                *
24 REM*   SPACE GUN (COMMODORE 64)     *
25 REM*      JOSE DOS SANTOS   8-4-92  *
26 REM*                                *
27 REM**********************************
28 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR
INTCHR$(147)
29 FORN=272TO327:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
30 IFS<>06317THENPRINT"ERROR EN  DATAS"
:END
31 INPUT"CREDITOS INFINITOS (S/N)";A$:I
FA$="N"THENPOKE315,44
32 INPUT"ENERGIA  INFINITA(S/N)";A$:IFA
$="N"THENPOKE318,44:POKE321,44
97 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
98 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N98
99 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA32,165,244,169,32,141,89,3,169,
35,141,90,3,169,1,141,91
110 DATA3,96,169,32,141,142,144,169,54,
141,143,144,169,1,141,144,144
120 DATA141,32,208,96,141,32,208,169,16
5,141,91,57,141,211,47,141,226
130 DATA47,96,74,78,83
```

SPACE GUN — SPECTRUM






```
  1 REM ------------------------
  2 REM         SPACE GUN
  3 REM ------------------------
  4 REM   Jose Oliver - 1992
  5 REM ------------------------
  6 REM      Spectrum 128 K
  7 REM ------------------------
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR 30000: LET s=0
 15 FOR f=60928 TO 61001: READ
a: LET s=s+a: POKE f,a: NEXT f:
IF s<>6485 THEN PRINT "Error en
datas": STOP
 20 PRINT INK 6;AT 10,1;"Carga
el juego Space Gun ahora";AT 11,
5;"y jugaras con creditos";AT 12
,6;"y municion infinita"
 25 PRINT AT 7,0;"JOSE OLIVER-
13/4/1992 -VALENCIA"
 30 LOAD ""CODE : POKE 32784,0:
 POKE 32785,238: RANDOMIZE USR 3
2768
 40 DATA 33,40,91,54,205,35,54,
12,35,54,238,201,33,38,238,17,0,
128,1,36,0,237,176,33,96,128,0
 50 DATA 0,0,54,0,35,54,128,33,
98,128,201,245,33,21,128,17,161,
97,1,15,0,237,176,175,50,167
 60 DATA 115,241,195,44,92,0,6,
4,33,190,94,126,167,32,1,60,119,
35,16,247,201
```







SOLO EN CASA — AMIGA








```
REM *******************************************************************
REM *       CARGADOR 'SOLO EN CASA' (AMIGA) - TONI VERDU / Abr-1992   *
REM *******************************************************************
DIM C%(176):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0
FOR I=0 TO 175:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>13957128& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "TIEMPO INFINITO FASE 1 (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(151)=&H6014
INPUT "INMUNIDAD FASE 2 (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(162)=&H6004
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'SOLO EN CASA (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,226E,142,829,1,F,6604,2251,60F4,43E9,10,4A91,6704,2251,60F8,D3E9
DATA 4,203C,0,EA,2F00,93C0,2F09,4EAE,FF34,2257,202F,4,5340,4231,0,51C8,FFFA
DATA 41FA,80,2257,203C,0,9A,4EAE,FD90,205F,216E,222,9A,317C,1,A8,2148,AA
DATA 215F,AE,4868,8A,215F,B2,202E,226,6708,8C0,1F,2140,B6,117C,1,C4,2148,D0
DATA 4868,56,215F,E6,43E8,9A,45E8,82,48EE,600,222,4EAE,FD9C,2D40,22A,839,4
DATA BF,E001,66F6,4BFA,8,4EAE,FFE2,0,41F9,0,2,4E70,4ED0,48E7,FFFE,2C78,4
DATA 4EAE,FF88,224E,41F8,FF3A,487A,22,201F,4EAE,FE5C,41FA,20,2080,7005,43FA
DATA AE,4EAE,FF58,4EAE,FF82,4CDF,7FFF,4E75,2F00,8C1,10,4EB9,0,0,C9F,0,E350
DATA 660A,42AE,22A,41FA,92,2080,4E75,4AAD,8C,6728,C69,675E,7DD4,6620,42AD,8C
DATA 237C,4E71,4EB9,CE6,487A,16,235F,CEA,337C,4E71,7DD4,137C,60,1C74,7000
DATA 4E75,426C,8150,C2C,1,810E,6704,526C,814E,4E75
```

Nadie se Rie cuando Este Pirata Juega con Muñecas.

Esto puede convertirse en un dolor de cabeza para Guybrush.

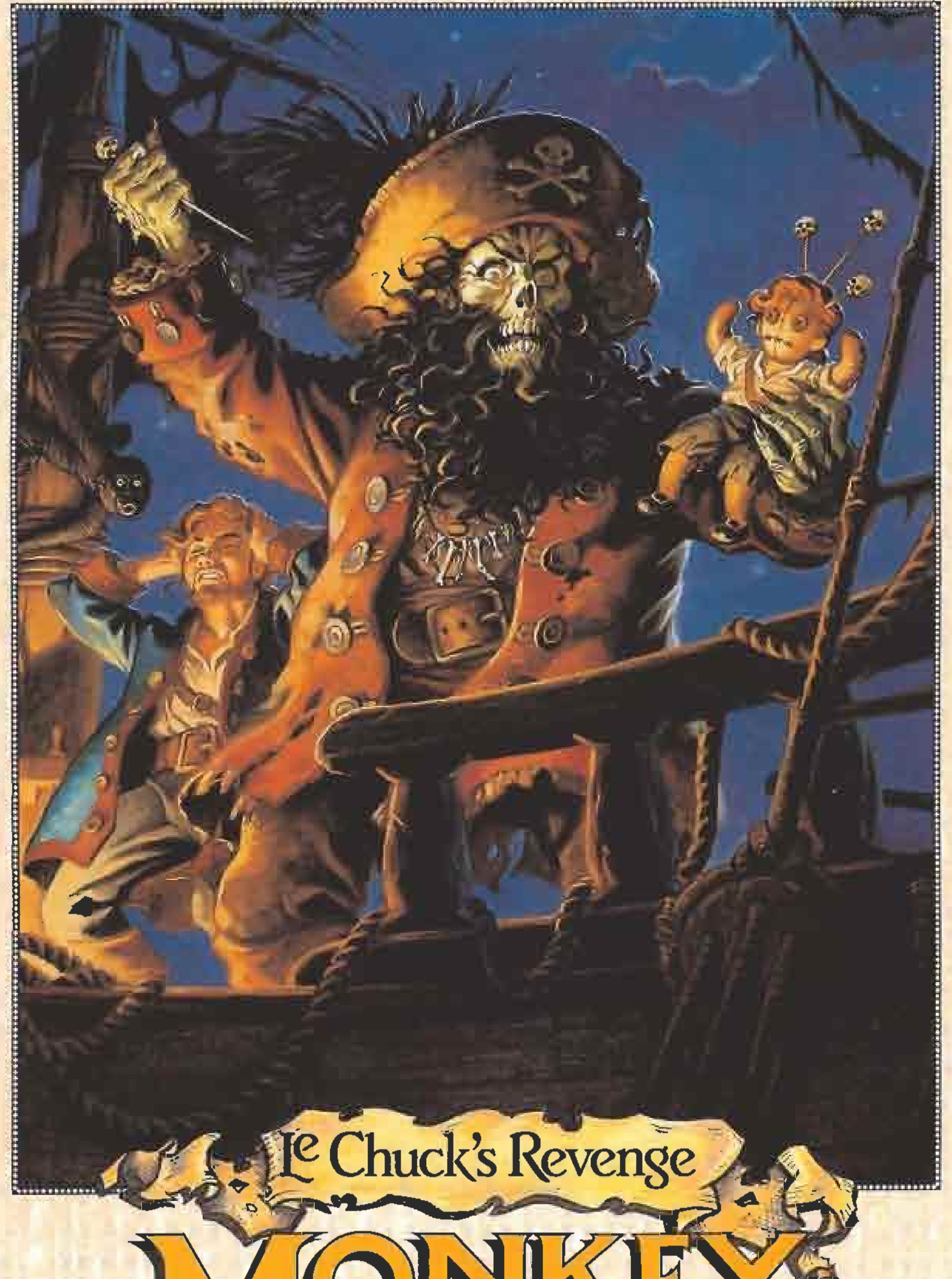
Tras su victoria en Monkey Island II, Guybrush se ha convertido en un fanfarrón que cuenta una y otra vez como eliminó al temible pirata fantasma. Como no se embarque en una nueva aventura, terminará vendiendo su propio ron en el Bloody Lip Bar.

La venganza es su objetivo.

En Monkey Island I, los votos nupciales de LeChuck se esfumaron con la aparición de nuestro héroe. Ahora ha vuelto con una nueva promesa: ¡Vengarse de Guybrush Threepwood!

¿Quién llegará a poseer el Big Whoop?

Este legendario tesoro será para aquel que consiga encontrarlo, en lo que Guybrush se juega algo más que la vida: su reputación de pirata. Es su última oportunidad para ser considerado un pirata, en un barco pirata, bla, bla, bla...



Visita las lejanas islas y piérdete en ellas.

Escoge tu propio escenario desde Scabb Island a Phatt Island, y comprueba que tú estándar de juegos de calidad insuperable, inigualable, excelente, inmejorable... acaba de destrozarse (¡Monkey Island II es mejor!).

Con los personajes de la primera parte.

Stan vuelve con más empeño si cabe. También la sacerdotisa vudú, la Gobernadora Marley, los hombres de poca moral (piratas), etc. Lleno de gran cantidad de humor de ultratumba.

Increíbles gráficos VGA.

Secuestramos a 256 artistas de Los Angeles y los encerramos en el sótano hasta conseguir los gráficos que deseamos. Sólo hubo 12 bajas.

Increíble música y efectos sonoros.

Todos los compositores que necesitábamos estaban en bandas dedicadas a recordar la música de los 70. Así que creamos una melodía, pusimos unos cuantos efectos, y nos fuimos a casa a descansar.

Hemos hecho lo que hemos podido.

No somos perfectos, pero creemos que en gráficos, sonido, chistes y buenas historias nos acercamos bastante (¡y también cumplimos los presupuestos!).

Le Chuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2™



LA PIRATERIA ES DELITO



Disfrutarás de los placeres más caros.



La charla de los isleños es algo enrevesada.

No todos los parajes son hospitalarios.

LucasArts™
Lucasfilm™ Games



ERBE SOFTWARE • TEL.: 458 16 58
SERRANO, 240 • 28016 MADRID



Por Santiago Erice

EL TIEMPO PASA Y PASA

LOS RONALDOS



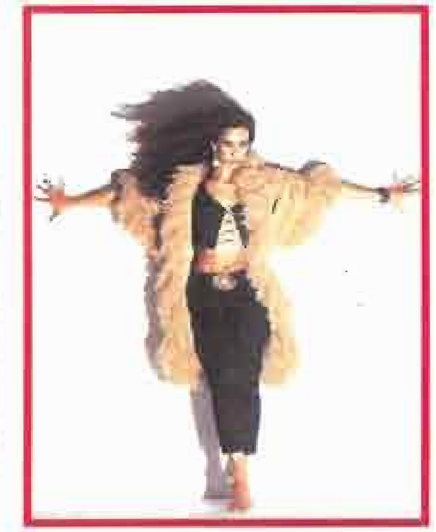
Que el tiempo pasa y pasa para Los Ronaldos es algo que se nota escuchando su cuarto Lp, «Cero», de austera y misteriosa portada. Lo dice Coque Malla en la canción que cierra el disco: "Tu verás, hacia donde vas/ yo me quedo atrás/ y me hago mayor/ antes de que se me haga tarde". Los Ronaldos han crecido y también sus composiciones, aunque las letras sigan conservando ese aire inocente y musical (no confundir con la banalidad) propio de sus primeros tiempos. Más adolescencia perdida no significa "tabarra proustiana"; José Manuel Gómez dice que "discos como «Cero» rejuvenecen, rehidratan la pasión y regeneran el alma" (tal vez sea un poco exagerado el comentario pero sirve perfectamente para callar a aquellos que esperaban volver a oir aquello de "papá, dame un poco de dinero más").

El tiempo ha pasado y pasado para Los Ronaldos desde que se fueron a Inglaterra a grabar su tercer disco «Sabor Salado», fascinados por conocer a un John Cale que iba a producir su trabajo y que no hizo precisamente horas extra en el estudio. Va ya más de año y medio desde entonces, y el cuarteto ha colaborado en un montón de causas perdidas (pro-Amnistía Internacional, anti-guerra del Golfo, anti-concejal Matanzo) ha desgastado viejos discos de los Beatles de tanto pincharlos y disfrutarlos en la queda de la noche madrileña.

Los Ronaldos son sólo para espíritus apasionados y cálidos, directos y contundentes, aunque Coque y compañía se hagan mayores.

SIN PREJUICIOS

ROSARIO

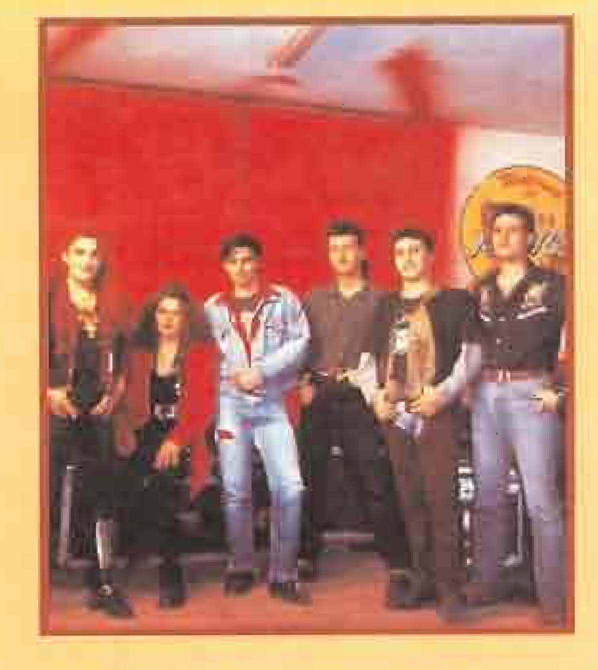


Rosario y su apellido, Flores, llaman con facilidad a la puerta de los prejuicios. La hija menor de "La Faraona" ya había probado fortuna hace años en el mundo de la canción (algunos masoquistas todavía recordamos «Vuela de noche») con menos fortuna y calidad que los transplantes de pelo de Julio Iglesias. La madre tampoco ayuda a eliminar juicios previos por más que desde algunos sectores se intente reivindicar su supuesto arte. A priori – y más en un año 92 donde la rumbita y los sones aflamencados se venden como rosquillas – la aparición de un álbum como «De ley», interpretado por Rosario Flores, levanta fácilmente la sospecha de oportunismo.

Lo que ocurre es que, además de todo esto, hay más. Hay, por ejemplo, una estrecha colaboración con su hermano Antonio, que una vez más ha vuelto a demostrar que es un compositor con alma. Hay tras el proyecto una colección de músicos muy competentes (Tino Di Geraldo, Sergio Castillo, Raimundo Amador, Juan y Antonio Carmona, Fernando Illán, Arturo Soriano ...). Hay un interesante mestizaje de ritmos y sonidos aflamencados. Y hay una personalidad, la de Rosario, que sin gozar de una gran voz (y en más de una ocasión se parece a otras más famosas que la suya) sabe decir con eficacia las canciones. Hay en resumen, un buen trabajo discográfico donde se mezclan las costumbres gitanas y la guitarra flamenca, el rock y el amor a flor de piel, la buena gente y la pasión. Mucho más que recomendable.

¡QUÉ NO DECAIGA LA FIESTA!

DINAMITA PA' LOS POLLOS



La fama les acompañan allá donde vayan: coincidir en un estudio de grabación, una emisora de radio, el local de ensayo o cualquier garito nocturno con los integrantes de Dinamita pa' los pollos puede acabar como el rosario de la aurora, ¡vete a saber a qué hora del día o de la noche! Además, ninguno del sexteto es rácano a la hora de echar unas risas y fácilmente invita a la bebida y a la comida. La música también la ponen ellos, últimamente en formato de Lp titulado «Juntos y revueltos».

Dinamita pa' los pollos siguen siendo seis aunque forme parte una chica nueva del grupo (Elsa en sustitución de Reyes). Todavía no tienen canciones de amor y no son los artistas invitados de ningún episodio de «La casa de la pradera» (y eso que quedarían muy bien, con sus sombreros de ala ancha y botas del más genuino cow-boy americano). Cualquiera de los chicos se dejaría hacer una foto junto a Dolly Parton y a las chicas no las importaría encontrar su "príncipe azul" (en forma de vaquero solitario que canta a la luz de la luna) en Nashville o Tijuana.

Adoran el cine americano, los dibujos animados, la carretera y, según cuentan en el fanzine «Chicken Ranch» que ellos mismos editan, tienen "los pantalones rotos por las rodillas de cambiar el aceite a la furgoneta".

«Purita Dinamita Fan Club» reúne y conecta a un buen puñado de sus seguidores, Chris Isaac les firmó un autógrafo y, al contrario que la mayoría de sus colegas vascos, no cantan a la marginación ni a las penas de la vida, sino a los hermanos Jones (ya sabéis, Conco, Reco, Paco, Porco y Queco), a pollos y gallinas, noches de juerga y alcohol, Elvis camijos (todos somos Elvis camijos) o bombas latinas desenfrenadas. ¡Qué no decaiga la fiesta!

O A TI TE ENCONTRÉ EN LA ONCE

«ENGAÑADA»



La idea de partida es casi tan antigua como el "Big Bang" (miles de años arriba o abajo): ¿Estás completamente seguro de que tu novia, tu madre, tu amigo, tu colega, son lo que parecen ser? ¿Volverá tan pronto como dijo el padre de familia que bajó al estanco a comprar tabaco hace ya quince años? ¿Esa modelo de la tele ganaría con rulos y en bata, en concurso de belleza a King Kong? En estas cosas pensó Damian Harris durante el rodaje de su segundo largometraje, «Engañada». ¿Estás completamente seguro de que los que te rodean no llevan una doble vida? ¿Es la quiosquera una traficante de estupefacientes? ¿Se ha afiliado el bodeguero a la Liga antialcohólica para captar clientes en sus ratos libres? ¿No será la vecina un agente de la CIA? Todo puede ser, y más si corre el amor por entre las sábanas, que ya se sabe que es ciego. De cualquier forma, hemos de reconocer que más de una se afiliaría a la ONCE si estuviera en el pellejo de Adriane Saunders: la vida es maravillosa, su actividad profesional un éxito, adora a su hija y Jack, el marido, es de esos que no se encuentran por más que lo recomiende el médico.

Nada empaña la felicidad de Adrienne en «Engañada» hasta que se produce la tragedia. La historia de amor se transforma en un drama y, finalmente, en un thriller psicológico. Jack ha muerto en accidente que parece un asesinato, la verdad se vuelve tan aterradora que el ángel es un demonio y Adrenne ha ido tan lejos en su investigación que hasta su propia vida corre peligro...



Ella es la actriz Goldie Hawn («Flor de cactus», «Loca evasión», «La recluta Benjamin», «Protocolo») y John Heard («Despertares», «Jo, qué noche», «Un lugar llamado Milagro») el marido. Son un par de incompetentes intérpretes para un film de intriga que en calidad bebe de varios géneros: la comedia de amor sin Julia Roberts, thriller sin Hitchcock detrás de la cámara y el terror, sin demasiada casquería de vísceras sangrientas. Un cóctel que funciona si tus oídos no oyen el ruido del vecino de butaca mientras come palomitas, algo bastante desagradable.

LA HISTORIA EN COMIC

RELATOS DEL NUEVO MUNDO



Una colección de comics (25 volúmenes) ilustrados por algunos de los más destacados dibujantes internacionales acaba de salir a la venta. Se trata de «Relatos del Nuevo Mundo» y recoge antiguas leyendas incas, cuentos mayas, relatos del Descubrimiento de América y otros muchos episodios con trabajos de dibujantes tan conocidos como José Ortíz, Sergio Toppi, Hernández Palacios, Miguel Calatayud, Alex Niño, y un largo etcétera. En las últimas páginas de cada volumen aparece un conjunto de profusas referencias históricas, procedentes de fuentes ampliamente documentadas como el Archivo de Indias. La colección está auspiciada por la Sociedad Estatal Quinto Centenario y publicada por Planeta.

POR HUEVOS Y POR COLÓN

ORQUESTA MONDRAGÓN

Después de enterrarla tres años, aunque se llame Javier y no Lázaro, Gurruchaga ha resucitado del camposanto a su Orquesta Mondragón. Lo ha hecho por Colón (ahora que en el 92 nos abruman con sus heroicidades) y por huevos (mágico objeto que nace entre las patas de las gallinas, fuente de inspiración de Buñuel, Fellini y Dalí, colega de Alicia en el país de las maravillas, y símbolo de múltiples referencias, empezando por nuestro achatado planeta). El show y la ironía se han puesto otra vez en marcha. Circo y música se vuelven a dar la mano.

Ultimamente Javier Gurruchaga se había dedicado a sus labores teatrales y cinematográficas, y tras ardua labor desintoxicadora del pentagrama ha retornado con cha, cha chas y boleros, rockanroles y aproximaciones brasileñas.



Variedad musical en un tipo que se siente igual de a gusto escuchando a Frank Sinatra que a Prince. Cuando sale de casa y no va a la filmoteca, procura esquivar las discotecas donde sólo suena bakalao. Sus críticas son más blanditas ahora que cuando escandalizó a media España con su programa televisivo pero que nadie se descuide, de donde menos se espere puede sacar un enano presidente. Su chistera de magia aún conserva gamberradas divertidas aunque se ponga serio para cantar el «Imagine» de John Lennon.

Gracias a este personaje de aspecto tímido, como esos empollones del colegio, que iba para cajero de un banco igual que Almodóvar era empleado de telefónica, los españoles nos hemos enterado que las gordas también existen.

Emuló a Berlanga loando a las muñecas hinchables, llenó un escenario de trincheras para cantar contra las guerras, demostró que las apariencias engañan en las familias ibéricas, guiñó el ojo a Lolita. Histriónico. Egocéntrico. Amigo de Ana Belén, Antonio Banderas y Joaquín Sabina. Sólo él ha sido capaz de contar la verdadera historia de Colón en el 1992.

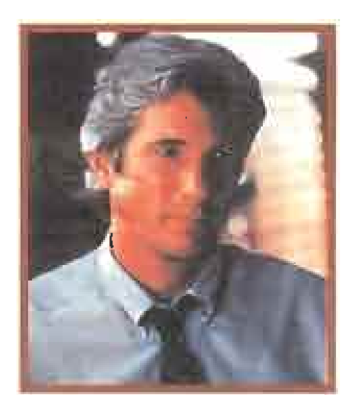
SEXO, UNA CIUDAD, UN ASESINATO

«ANÁLISIS FINAL»



Análisis final ha reunido un trío de actores explosivo que garantiza su éxito comercial: Richard Gere, el maduro galán de «Pretty Woman» que las sigue volviendo locas; Kim Basinger, el descafeinado rito sexual de los 90 desde su aparición en «Nueve Semanas y Media»; y Uma Thurman, jovencísima actriz conocida por sus interpretaciones en «Amistades Peligrosas» y «Henry y June». Si la chispa de deseo y misterio se enciende en torno a estos personajes, la película funciona; de lo contrario más vale que te compres un mechero recargable.

En el film, Richard es un psiquiatra al que Kim encandila mostrando un poco de chicha y con unos cuantos gestos insinuantes. A Uma le ha tocado ser la hermana, bastante complicada, de Kim. No se trata aquí de desvelar el argumento porque haríamos perder gracia al asunto, pero allá van unos cuantos datos: la acción transcurre en San Francisco, hay sexo, también un asesinato y muchas pistas falsas que a ratos confunden al espectador y a ratos lo intrigan. Que nadie se fíe de las apariencias. El director ha sido Phil Joanou, conocido sobre todo gracias a su trabajo en el musical «U2 Rattle and Hum».





¡Viaja durante 3 días a EURODISNEY con 2 acompañantes!

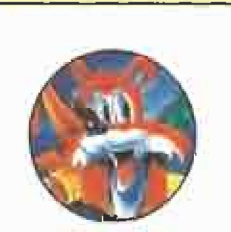
EL PREMIO INCLUYE

- Viaje ida y vuelta para 3 PERSONAS
- Alojamiento en hotel dentro del EURODISNEY RESORT
- Pasaporte especial para utilizar las atracciones del parque temático EURODISNEYLAND
- Utilización de los autocares interiores de EURODISNEY

CONCURSO MICROMANIA

Para participar...

1. Contesta a las preguntas que te hacemos e indica las respuestas en el cupón.
2. Recorta el TITUS THE FOX como éste que aparece en la carátula del juego, pégala en el cupón y...¡SUERTE!.
3. Envía el cupón e indica en una esquina del sobre "CONCURSO EURODISNEY".
4. El sorteo se efectuará ante notario el día 6 de Julio y el ganador se publicará en el nº 51 (Agosto) de Micromanía.



★★★★★★ PREGUNTAS ★★★★★★

1). ¿Cuántas fases tiene el juego TITUS THE FOX?.
2). ¿Cómo se llama la novia de TITUS?.
3). ¿En qué trabaja la novia de TITUS?.
4). ¿En qué país se desenvuelve la acción?.
5). ¿Cuál de estos personajes NO aparece en el juego? Fakires, Zombies, Esqueletos, Abejorros, Serpientes, Camellos, Buitres, Escorpiones, Plantas carnívoras.

Fotocopia, copia o recorta este cupón y envíalo a HOBBY PRESS S.A. Revista MICROMANÍA C/ De Los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

CUPÓN CONCURSO VIAJE A EURODISNEY

Pega aquí el TITUS THE FOX

Respuesta 1..........
Respuesta 2..........
Respuesta 3..........
Respuesta 4..........
Respuesta 5..........

NOMBRE Y APELLIDOS..........
DOMICILIO..........
LOCALIDAD.......... C.P..........
PROVINCIA.......... TELÉFONO..........

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELEFONO O EN LAS TIENDAS MAIL

MAIL soft



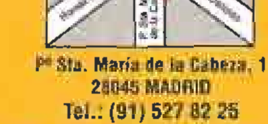
HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

TIENDAS MAIL SOFT
ABRIMOS SABADOS TARDE
(SOLO TIENDA STA. Mª DE LA CABEZA)





Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25

Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES



Commodore

ATENCION A ESTAS OFERTAS

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADOS POR LA FORMA DE PAGO

AMIGA 500



Con MODULADOR y 100 programas P.D. de regalo

54.900

OPCIONES

Creación y Fantasía	5.000
Ampliación de memoria	5.000
Euroconector	2.500

AMIGA 500+ MONITOR 1084S



PACK Creación y Fantasía
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Bydokan
- After the War
- A.M.C.

+ 100 Programas

99.900

NOVEDAD



AMIGA 600 **64.900**

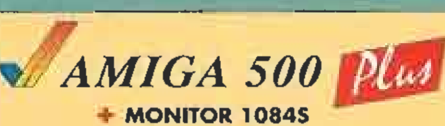
AMIGA 500 Plus



Con...
1 MB DE CHIPMEN
NUEVO KICK STAR 2.0
SUPER AGNUS / SUPER DENISE

por sólo... **59.900**

Y DE REGALO EL MODULADOR Y 100 PROGRAMAS D.P.



AMIGA 500 Plus + MONITOR 1084S

104.900

AMIGA 2000

OFERTA



REGALO PACK CREACION Y FANTASIA Y 100 PROGRAMAS DOMINIO PUBLICO

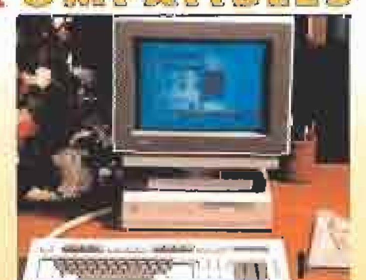
A-2000	109.900
A-2000 + MONITOR 1084 S	149.900

PACK I
AMIGA 2000, MONITOR 1084 S
TARJETA AT-ONCE PLUS
PACK CREACION Y FANTASIA
179.900 pts

PACK II
AMIGA 2000, MONITOR 1084 S
DISCO DURO 52 Mb
PACK MULTIMEDIA
209.900 pts

PACK III
AMIGA 2000 CON 3 Mb DE RAM
MONITOR 1084 S, DISCO DURO 52 Mb
PACK CREACION Y FANTASIA
229.900 pts

COMPATIBLES Commodore



LC-286 **139.900**



CARACTERISTICAS
- AT - 286/ 16 Mhz
- UNIDAD DE DISCO 3 1/2 HD 1.44 Mb.
- MEMORIA RAM 1 Mb. AMPLIABLE A 4 Mb
- DISCO DURO 40 Mb.
- MONITOR VGA COLOR
- SOFTWARE: MS DOS 5.0 DE MICROSOFT
- MANUALES DE USUARIO Y MS DOS EN CASTELLANO
- Y RATON DE REGALO

SL 386 SX 16 Mhz 1 Mb - 40 Mb HD VGA Color	189.900
SL 386 SX 16 Mhz 1 Mb - 100 Mb HD VGA Color	219.900
SL 386 SX 20 Mhz 1 Mb - 50 Mb HD VGA Color	219.900

Impresoras



STAR LC-20
9 Agujas / 180 CPS
80 Columnas
29.900



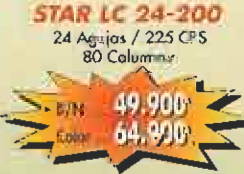
STAR LC-200 Color
9 Agujas / 225 CPS
80 Columnas



39.900



STAR LC 24-200
24 Agujas / 225 CPS
80 Columnas



B/N **49.900**
Color **64.900**

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI.
DE REGALO EL CABLE

VARIOS

DISQUETERA 3 1/2	14.900
DISQUETERA 5 1/4	19.900
DISQUETERA A-2000	11.900
DIGI VIEW	23.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
RATON OPTICO	7.900
SCANNER 400 DPI	31.900
NOVEDAD	
CONMUTADOR DE ROM	2.990
ROM 2.0	7.900
DCTV: Digitalizador 16 millones de colores. Salida directa a video. Frame Buffer	99.000

ACELERADORAS

A-2000 Combo 25 Mhz / 1 Mb	109.900
A-2000 Combo 50 Mhz / 4 Mb	259.900
A-3000 Combo 40 Mhz / 2 Mb	369.000

DISCOS DUROS GVP

A-500 52 Mb	69.900
A-500 120 Mb	99.900
A-2000 52 Mb	59.900
A-2000 120 Mb	89.900



AMPLIACIONES

AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 512 K RELOJ A-500	7.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 2 Mb - 8 Mb A-2000	32.900
AMPLIACION RX A-500 1 Mb - 8 Mb	24.500

¡QUE IDEA!

CONECTA TU AMPLIACION DE 512 K (PLACA CORTA) A LA NUEVA SWITCHING 1,5 Mb Y TEN EN TU A-500 2,5 Mb
POR SOLO **19.900**



GENLOCKS

GENLOCK GST 40	47.900
GENLOCK GST 40 Y/C	53.900
GENLOCK GST 40 GOLD SP Y/C	109.900
GENLOCK GST GOLD PRO Y/C	190.000
GENLOCK ROCGEN	29.900
GENLOCK ROCGEN +	36.900

SONIDO

Audio Master IV	11.500
Sound Master	23.900
Amas Midi+Samp	23.900
Perfect Sound	14.900
Aegis Sonix	13.000
Midi	9.995
Digital Sound Studio	13.900

DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2	995
10 discos 5 1/4	495
10 discos 3"	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995

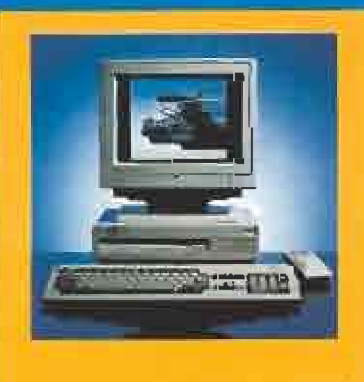
MODEM

Modem 2400	17.900
Modem A2000	19.900
Modem 2400+	27.900
A.Talk III	13.500

SOFTWARE

Maxiplan Plus	11.500
Kind Words	13.500
Deluxe Paint IV	14.900
Audiomaster IV	11.500
TV*Show	13.500
Disney Animation	16.500
Amos Comp.	6.900
Amos Creator	9.995
Amos 3D	7.900
Real 3D	25.900
Devpac V. 3.0	11.900
Pagestream V. 2.2	34.500
Prowrite V. 3.2	19.900
Super Base Profesional 4	57.500
T.V. Show I V. 2.0	11.500
Hight Speed Pascal	17.000
Hisoft Basic Profesional	[illegible]
Profesional Draw V. 2.1	23.000
Profesional Page V. 3.0	33.900
Lattice bas C V. 5.10	34.500

AMIGA 3000



25 Mhz DISCO DURO 52 Mb	299.900
25 Mhz DISCO DURO 105 Mb	329.900
MONITOR COLOR 1960	64.900

AT ONCE PLUS

MAS BARATA **39.900**



HAZ COMPATIBLE TU AMIGA
- CPU 80286 a 16 MHZ
- 512 K adicionales
- Coprocesador matemático 80C287 opcional
- VGA, EGA, Monócromo, CGA 16 colores
- Soporta todas las salidas del Amiga
- Muy facil de instalar

¡NOVEDAD!
GOLDEN GATE 386 25 Mhz **89.900**

AT ONCE 7,2 MHZ	29.900
AT ONCE ATARI	39.900

ATARI



ATARI 520 STE	49.900
ATARI 1040 STE	59.900
ATARI 1040 STE + MONIT. B/N	79.900
MONITOR MONOCR. 14"	26.900
MONITOR COLOR 14"	59.900

- Satán
- Lorna
- Paris Dakar
- Sherman M4
+ Music Maker
- Omnicron Basic
- Hyper Pain

PERIFERICOS

Disquetera 3 1/2	16.900
Ratón 280 DPI + PAD	3.600
Ratón Optico + PAD	7.200
Tarjeta PC AT ONCE	39.900
Supra Modem 2400	18.900
Supra Modem 2400 Plus	30.900
Almohadilla Ratón	995
Cable Modem	1.100
Ampliación	12.900

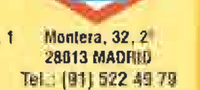
MAIL SAT

SERVICIO TECNICO



(91) 530 44 84 C/ VIZCAYA, 6 28045 MADRID

Commodore **¡PARA TODA ESPAÑA!**

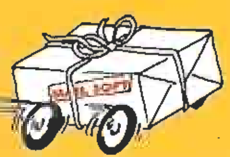


Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25

Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

MAIL soft

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES



HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14 h
TELF.:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

TODO EN ESTA PAGINA ES **SEGA**

Y TODOS LOS CARTUCHOS* SEGA QUE PIDAS POR CORREO A MAIL TE COSTARAN 500 PTS MENOS

TAMBIEN EN LAS TIENDAS MAIL

* CARTUCHOS EXCEPTO OFERTAS

¡CONSIGUE YA TU CONSOLA SEGA AHORA MAS BARATA



SEGA MEGA DRIVE

CON EL SUPERJUEGO SONIC

26.900

Master System II

BASIC



8.900

CON ALEX KID + CONTROL PAD

SONIC PACK

12.900

CON ALEX KID +SONIC +2 CONTROL PAD

PLUS



15.900

CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF

PERIFERICOS MEGADRIVE









ACTION CHAIR	POWER BASE CONVERTER	SOFT PAK	CADDY PAK	PRO 1
PVP - 19900	PVP - 6490	PVP - 1990	PVP - 1490	PVP - 3875
CONTROL PAD	ARCADE POWER STICK	DOS MANDOS A DISTANCIA	SIGMA RAY	TELEMACH 2000
PVP - 2595	PVP - 7900	PVP - 5990	PVP - 3900	PVP - 6900

GAME GEAR



BASIC

18900

22900

MASTER GEAR CONVERTER

PLUS

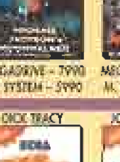
21900

25900

PERIFERICOS MASTER SYSTEM





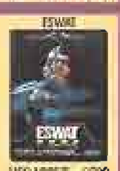

PVP - 19900	PVP - 5990	PVP - 1990	PVP - 1490	PVP - 3900
CONTROL PAD	CONTROL STICK	MANDO A DISTANCIA	CHALLENGER INFRARROJOS	S G FIGHTER
PVP - 1590	PVP - 2590	PVP - 3490	PVP - 7250	PVP - 4300

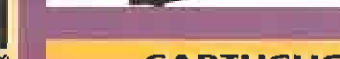
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

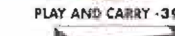
CARTUCHOS GAME GEAR

Ax Battler	5190	Mickey Mouse	5190	Solitaire Poker	5190
Chase H.Q.	4590	Ninja Gaiden	4590	Sonic	5190
Chessmaster	5190	Out run	5190	Space Harrier	4590
Crystal Warrior	5490	Pac Man	4590	Space Harrier	4590
Devilish	5190	Pato Donald	5190	Spiderman	5190
D.R. Basketball	5190	Pengo	3500	Super Kick Off	5490
Dragon Crystal	5190	Popils	5190	Super Monaco G.P.	5190
Factory Panic	4590	Psychic World	4590	W.C. Leaderboard	5190
G-Loc	5190	Put & Putter	4590	Wonderboy	4590
Halley Wars	5190	Shinobi	5190	Wonderboy II	5190
Joe Montana Futbol	5190	Slider	5190	Woody Pop	5190

PERIFERICOS GAME GEAR







SINTONIZADOR TV -13900	MASTER GEAR CONVERTER -5290	WIDE GEAR -2490
FUENTE ALIMENTACION -2190	GEAR TO GEAR -1990	GP CARGADOR + ALIM -7500 CARGADOR BATERIAS -7990
BOLSA DE LUXE -2900	MALETIN ATTACHE -4395	PLAY AND CARRY -3900

MEGADRIVE MASTER SYSTEM MEGADRIVE

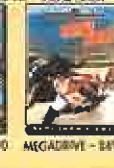
500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts

SONIC	STRIDER	ALIEN STORM	SPIDERMAN	GHOUL'S GHOSTS	MICKEY MOUSE	MOON WALKER	SUPER MONACO	ITALIA 90
MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590	MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590	MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4990
SUPER HANG ON	POPULOUS	BONANZA BROS	TRUXTON	GOLDEN AXE	ASTERIX	DICK TRACY	JOE MONTANA	ESWAT
MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 2990	MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990	MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 5590
KICK OFF	RAMBO III	THUNDER BLADE	WONDER BOY	COLUMNS	GHOSTBUSTERS	OUT RUN	HEROES OF THE LANCE	BUBBLE BOBBLE
M. SYSTEM - 6490	MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 5590	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590	MEGADRIVE - 5490 M. SYSTEM - 4990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990	MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5590	M. SYSTEM - 6990	M. SYSTEM - 5490
PACMANIA	INDIANA JONES	DONALD DUCK	WRESTLE WAR	STREETS OF RAGE	SHADOW DANCER	FANTASIA	HOCKEY	BASKETBALL
M. SYSTEM - 6990	M. SYSTEM - 6990	M. SYSTEM - 5390	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 3990	MEGADRIVE - 7990	MEGADRIVE - 8490	MEGADRIVE - 6990
SHINOBI	QUACK SHOT	GOLDEN AXE II	THUNDER FORCE III	TOKI	WONDER BOY MONST. W.	ROAD RASH	SYNOUG	688 ATTACK SUB
MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 8490	MEGADRIVE - 7990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 8490	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 6990
KLAX	CALIFORNIA GAMES	M. LEMIEUX HOCKEY	STAR FLIGHT	HELLFIRE	DESERT STRIKE	SHADOW OF THE BEAST	THE IMMORTAL	JAMES POND II
MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 8990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 8990	MEGADRIVE - 7990	MEGADRIVE - 8490	MEGADRIVE - 8490
ALISIA DRAGOON	SUPER HYDLIDE	GALAXY FORCE II	KID CHAMALEON	TURBO OUT RUN	AIR RESCUE	NINJA GAIDEN	PRINCE OF PERSIA	WIMBLEDON TENNIS
MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - PROX	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 7490	MEGADRIVE - 6990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5590













DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Ace of Ace	5990	Operation Wolf	5590
Aerial Assault	5590	Out Run Europa	6990
After Burner	5990	Paperboy	6990
Alex Kidd in Shinobi W.	5590	Psychic World	5990
Alex Kidd H. Tech W.	4990	R-type	5990
Altered Beast	5590	R.C. Gran Prix	5990
Back to the Future II	5990	Rampage	5590
Basket Nightmare	5590	Rastan	5590
Battle Out Run	5590	Running Battle	5590
Bomber Raid	5590	Sagaia	5590
Chase H.Q.	5590	Scramble Spirits	5590
Choplifter	4990	Shadow of the Beast	6990
Cyber Shinobi	5990	Shinobi	5590
Dead Angle	5590	Shooting Gallery	4990
Double Dragon	5590	Slap Shot	5590
Double Hawk	5590	Speedball	5990
Fire & Forget II	6990	Submarine Attack	5990
G-Loc	5990	Summer Games	4990
Galaxy Force	5990	Tennis Ace	5590
Gauntlet	6990	UEFA 92	6990
Golfmania	6590	Vigilante	5590
Heavyweight Champ	5990	W.Class Leaderboard	6990
Impossible Mission	6990	Wanted (Pistola)	4990
Line of Fire	6590	Wonder Boy	4990
Los Picapiedras	5990	Wonder Boy III	5590
Master Chess	6590	World Games	5590
Olympics	6990	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	My Hero	2990
Aztec Adventure	1990	Rescue Mission	1990
Bank Panic	1990	Secret Comand	1990
Black Belt	1990	Super Tennis	1990
Enduro Racer	1990	Teddy Boy	1990
Fantasy Zone	1990	The Ninja	1990
Global Defense	1990	Transbot	1990
Hang on	2990	World Grand Prix	1990
Kung Fu Kid	2990		

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CARTUCHOS MEGADRIVE

A.P.T. Golf	6990	Gain Ground	6990	Rolling Thunder II	6990
Afterburner II	6990	Galaxy Force II	7490	S.League Baseball	6990
Air Buster	6490	Growl	6490	Shadow of the Beast	7990
Air Driver	5990	Hard Drivin's	6490	Simpsons Krusty Funhouse	7990
Alex Kidd en E.C.	5990	Hardball	7490	Space Harrier II	6990
Arrow Flash	6990	Heavy Nova	6990	Space Invaders 91	5990
Atomic Robokid	6490	Hellfire	6990	Speed Ball II	6990
B.Douglas Boxing	6990	Herzog Zwei	6990	Starflight	8490
Batman	7490	James Pond	8490	Super Volleyball	5490
Battle Squadron	8490	Jesse Ventura Wresling	7490	Sword of Sodan	8490
Buck Rogers	8490	Jewels Master	6990	Task Force Harrier	6990
Budokan	8490	Joe Montana Futbol	6990	Terminator	8490
Bulls vs Lakers	7490	Joe Montana Futbol II	7990	The Immortal	8490
Burning Force	6990	John Madden Football	8490	Thunderforce II	6990
Centurion	8490	Jordan vs Bird	8490	Toe Jam & Earl	7990
Crack Down	6990	Midnight Resistance	6490	Tommy Lasorda Baseball	7990
Cyberball	6990	Ms Pacman	5990	Turrican	6990
Decapattack	6990	Mystic Defender	6990	Twin Hawk	6990
Devilish	7990	Pacmania	7990	Ultimate Qix	6490
Dinoland	6490	Paperboy	6990	Vapor Trail	8490
Double Dragon	6490	Pat Riley Basketball	5990	Winter Challenge	6990
F-22 Interceptor	7990	PGA Golf	8490	Xenon II	6990
Fatal Rewind	8490	Phelios	6990	Y.S. III	7990
Ferrari Grand Prix	7990	Pit Fighter	8990	Zany Golf	8490
Flicky	5990	Rastan Saga II	6490	Zero Wing	6990
Forgotten Worlds	6990	Ring of Power	8490	Zoom	5990

Envía este cupón a Mail Soft, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION PROVINCIA C.P.
TELEFONO MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE ☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO





GASTOS ENVIO 250
TOTAL

MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

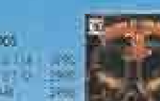
(91) 527 39 34

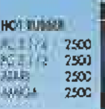
TEL: (91) 539 04 75
(91) 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

HORARIOS LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,30 H
SABADOS: DE 10,30 A 14 H

NOVEDADES — SUPER NOVEDADES — NOVEDADES



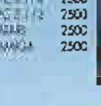

GODS


DOUBLE DRAGON 3
SPECTRUM 1100
AMSTRAD 1100
COMM 1100
AMS DISC 2300
PC 5 1/4 3900
PC 3 1/2 3900
ATARI 3900
AMIGA 3900

HEIMDALL

WOLF CHILD
ATARI 3500
AMIGA 3500

SAMURAI



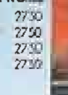
HOT RUBBER
PC 5 1/4 2500
PC 3 1/2 2500
ATARI 2500
AMIGA 2500

TITUS THE FOX
AMS. DIS - 2850
PC 5 1/4 2850
PC 3 1/2 2850
ATARI - 2850
AMIGA 2850

V ROM
PC 5 1/4 3450
PC 3 1/2 - 3450
AMIGA 3450
ATARI 3450

SPACE CRUSADE
SPECTRUM 1700
AMSTRAD 1700
AMS DISC 2500
ATARI 3990
AMIGA 3990

KILLER BALL
PC 5 1/4 3150
PC 3 1/2 3150
ATARI 3150
AMIGA 3150

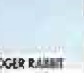
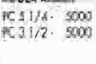
ANOTHER WORLD
PC 5 1/4 2750
PC 3 1/2 2750
ATARI 2750
AMIGA 2750

LAST NINJA 3
AMIGA 3995

TORTUG. NINJA 2
SPECTRUM - 2250
AMSTRAD - 2250
AMS DISC 2850
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990
ATARI 3990
AMIGA - 3990

FIGHT COMMAND
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990
ATARI 3990
AMIGA - 3990

HOOK
COMM - cons
PC 5 1/4 - cons
PC 3 1/2 - cons
ATARI - cons
AMIGA - cons


ROGER RABBIT
PC 5 1/4 - 5000
PC 3 1/2 - 5000

ADDAMS FAMILY
SPECTRUM - con
AMS. DIS - con
ATARI - con
AMIGA - con

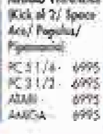
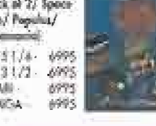
ROCKETEER
PC 5 1/4 5000
PC 3 1/2 5000

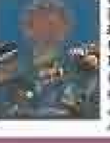
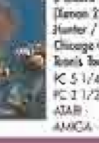
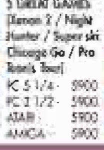
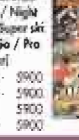
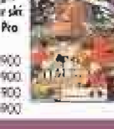
EPIC
COMM - cons
PC 5 1/4 - cons
PC 3 1/2 - cons
ATARI cons
AMIGA - cons

ELF
ATARI 2500
AMIGA - 2500













4 WEEL DRIVE (Lotus Turbo Chall/ Toyota Celica/ Team Suzuki/ Combo Racer)
ATARI 3900
AMIGA - 3900

AWARD WINNERS (Kick of 2/ Space Ace/ Populus/ Pipemania)
PC 5 1/4 - 6995
PC 3 1/2 - 6995
ATARI 6995
AMIGA 6995

5 GREAT GAMES (Xenon 2 / Night Hunter / Super ski Chicago Go / Pro Tennis Tour)
PC 5 1/4 - 5900
PC 3 1/2 - 5900
ATARI 5900
AMIGA - 5900

ACTION MASTERS (Doub. Dragon 2/ Wellris / Italy 90/ Turbo Out Run)
AMS DISC - 4990
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990

MOVIE STARS (Dick Tracy/ Indiana Jones / Moonwalker)
PC 5 1/4 - 5995
PC 3 1/2 - 5995
AMIGA - 5995

RELOJES Nintendo
• TETRIS
• SUPER MARIO 3
3.950

SUPER NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	AMSTRAD DISCO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
AIR COMBAT			5900	5900
AIR LAND SEA			4990	
ALCATRAZ				2500
BANNERMANIA			5990	
BARGON ATTACK			3995	3995
BIRDS OF PREY			3990	3990
BUSHBUCK			5990	
EL PADRINO			5490	5490
EUROPEAN CHAMPIONSHIP			3990	3990
EXITOS PC II			4990	
G-LOC	1350	2500		
GO SIMULATOR			2500	
JOHN BARNES FOOTBALL			3450	3450
JUMP	1295	2250	2250	
MEGABOX II			3150	3150
MEGAFORTRESS			4990	
OBITUS			4900	4900
PACK MAX	1750	2950		
PACK MULTISPORT 2	2100	3100	5100	
PACK QUEST AND GLORY			5900	5900
PACK SUPERHEROES	2100	2900		3900
PSYBORG		2500		2850
SOLO EN CASA			3990	3990
SUPER SKI 2			3450	3450

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
BLACK CROWN	5995	
CARMEN SAN DIEGO	5900	5900
CRIMEN WAVE	3990	3990
ELITE +	4990	4990
F-15 II	6990	6990
F-15 II MISIONES	2250	
FUTURE WAR	4490	4490
GUNSHIP 2000	6490	
INDIANA ADV. CASTELLANO	5490	5490
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
LORDS OF THE RING	3990	3990
M-1 TANK PLATOON	6990	6990
MANIAC MANSION	3990	3990
MIG 29 FULCRUM	3990	3990
OPERATION STELTH	3990	3990
POPOULOUS II		3990
RAIL ROAD TYCOON	5990	5990
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	5990
SHADOW SORCERER	4490	4490
SILENT SERVICE II	6990	6990
THE SECRET WEAPONS	5990	

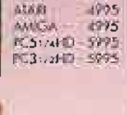
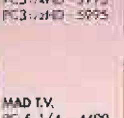
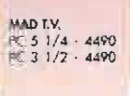
2x1 AMSTRAD DISCO

Flyng Shark / Glaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Crazy cars / Super Sprint	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid / Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / Wec Le Mans	1.900
Thunderblade / 1943	1.900
Nightride / Vigilante	1.900
Indy I / Indy II	1.900
Green Beret / Combat School	1.900
Hyper Sports / Match Day II	1.900
Star Wars / Retorno Jedi	1.900
last Ninja 2 / Renegade III	1.900
Barbarian / Barbarian II	1.900
Rambo / Rambo II	1.900
Imposible Mission / Imposible Mision II	1.900
Pacmania / Pacland	1.900
Beach Volley / A. Tie Break	1.900
Tetris / Pop Up	1.900

SUPER EXITOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	COMMODORE	AMSTRAD DISCO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
3D CONSTRUCTION KIT	3900	3900	4900	7900	7900
AGE				3995	3995
AIR SEA SUPREMACY	1900		4500	5900	5900
ALIEN STORM	1200	1200	2250		2250
ARMADA (ESTRATEGIA)				2850	2850
BABY JO				2850	2850
BLUE BROTHER		1395	2850	2850	2850
BONANZA BROSS	1200		2250		2250
BORODINO (ESTRATEGIA)				2850	2850
CALIFORNIA GAMES II				2250	
CELICA GT4	1200	1200	2250	2990	2250
CHESS 2175				3995	3995
CHICHEN ITZA	1700	1700	2500	2990	3900
CHIP CHALLEGER	1200	1200	2250	2250	2250
DARKMAN	1350	1350	2250		2250
DEATHBRINGER				2950	2950
DESAFIO TOTAL	1350	1350	2250		2250
DRAGON OF FLAME	1900	1900	2850	3990	3990
EL GRAN HALCON	1200	1200	2250		2250
EL PADRINO				5490	5490
EUROPEAN SUPERLEAGUE	1100		2250	2250	2250
F-14 TOM CAT				4490	
F-16	2250	2250		4990	4990
F-19 STEALTH FIGHTER	2850	2850		5990	5990
FASCINATION				3995	3995
FOOTBALL MAN W.CUP ED	1200	1200	2250	1595	1595
FOOTBALL MANAGER II	595	595	1495	1495	1495
GAUNTLET III	1200	1200	2250		2250
GOBLINS				3995	3995
GOLDEN AXE	1200	1200	2250		2250
GREMLINS 2	1200		2250	3900	
HEROES OF THE LANCE	1350	1350	2250	3990	3990
HEROQUEST	1700	1700	2500	3900	3900
HEROQUEST EXPANSION	1700		2500		3900
IRON LORD	1300			3900	3900
JAMES BOND COLLECTION	1500	1500			3900
KICK OFF	595	595	1495		1495
KICK OFF II	1200	1200	2250	3995	3995
LEMMINGS				3900	3900
LONE WOLF	1200	1200	2250	2850	
MANCHESTER EUROPA	1200	1200	2450	3150	2850
MAUPITI ISLAND				3995	3995
MERCS	1200	1200	2250		2250
MONACO GRAND PRIX	1200	1200	2250		2250
NIGHTSHIFT	2850	2850	3200	3990	3990
NORTE Y SUR	1200	1200	2250		
OCTUBRE ROJO	1200	1200	2250	2250	2250
OH NO MORE LEMMINGS				2900	2900
PACK DINAMIC 92	1750	1750	2500	4900	4900
PACK WINNING TEAM	1900	1900	3900		3900
PANZA KICK BOXING			2250	2500	2500
PITFIGHTER	1500		2500	3900	3900
PREDATOR 2	1200	1200	2250	2250	2250
PREHISTORIK				2500	2500
PRO TENNIS TOUR II				3900	3900
R-TYPE II					3450
RAZAS DE NOCHE	1200	1200	2250	2850	2850
RBI 2 BASEBALL	1500	1500	2250	2500	2800
REGRESO AL FUTURO III	1200	1200	2250	2250	2250
ROBOCOP II	1350				2250
RODLAND	1500	1500			3900
SHADOW DANCER	1200	1200	2250		2250
STRIDER II	1200	1200	2250		2250
STRIP POKER II DELUXE				3450	3450
TENNIS CUP			995	995	995
TERMINATOR II	1350	1350	2250	2250	2250
THE SIMPSONS	1350	1350	2250	2850	2850
TIP OFF				3995	3995
TORTUGAS NINJA	1350		2250	2850	2850
TOUR 91	1200		2250	2250	
TURRICAN II	1200	1200	2250		2250
W.C. BOXING MANAGER	1200	1200	2250	2850	2850
W.C. SQUASH	1200	1200	2450	3150	3150
WORLD CLASS RUGBY	1200	1200	2450	3150	3150
WWF	1350	1350	2250	2850	2850

PRODUCTO ESPECIAL — PRODUCTO ESPECIAL

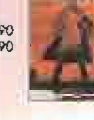
LA COLMENA
PC 5 1/4 - 4995
PC 3 1/2 - 4995
ATARI 4995
AMIGA 4995
PC 5 1/4 HD - 5995
PC 3 1/2 HD - 5995

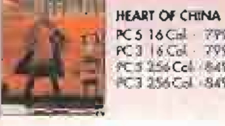
LARRY
PC 5 1/4 16 Col
PC 3 1/2 5990
PC 5 256 Col
PC 3 1/2 - 6490

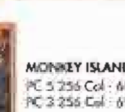
BATTLE ISLE
PC 5 1/4 - 4900
PC 3 1/2 4900
AMIGA 4900

CASTLES
PC 5 1/4 3990
PC 3 1/2 - 3990

SPACE QUEST 4
PC 5 16 Col 6990
PC 3 16 Col 6990
PC 5 256 Col 7490
PC 3 256 Col 7490







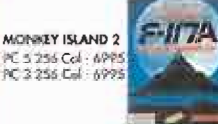
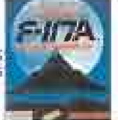
MAD T.V.
PC 5 1/4 - 4490
PC 3 1/2 - 4490

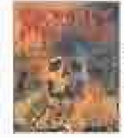
HEART OF CHINA
PC 5 16 Col - 7990
PC 3 16 Col - 7990
PC 5 256 Col - 8490
PC 3 256 Col - 8490

KING'S QUEST V
PC 5 16 Col - 6990
PC 3 16 Col - 6990
PC 5 256 Col - 7490
PC 3 256 Col - 7490

THEIR FINEST HOUR
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990
ATARI - 5990
AMIGA - 5990

DARK SEED
PC 5 1/4 6990
PC 3 1/2 - 6990
AMIGA 6990



HARPOON
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990
AMIGA 5990

MONKEY ISLAND 2
PC 5 256 Col - 6995
PC 3 256 Col - 6995

F 117 A
PC 5 1/4 - 6490
PC 3 1/2 - 6490

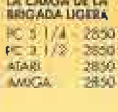
SIM EARTH
PC 5 1/4 - 6490
PC 3 1/2 - 6490

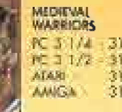
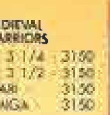
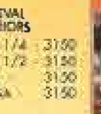
MONKEY ISLAND
PC 5 16 Col. - 5990
PC 3 16 Col. - 5990
PC 5 256 Col - 7490
PC 3 256 Col - 7490
ATARI - 5990
AMIGA - 5990

LIBROS DE PISTAS

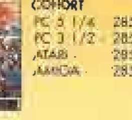
Drakkhen	1200	King's Quest V	1200	Maniac Mansion	1200	Monkey Island	1200	Space Quest IV	1200
Heart or China	1200	Larry	1200	Monkey Island II	1200	Shadow Sorcerer	1200	Todas Aventuras AD	1200
Indy	1200	Loom	1200						

WAR GAMES — JUEGOS DE ESTRATEGIA — WAR GAMES







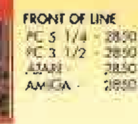

LA CARGA DE LA BRIGADA LIGERA
PC 5 1/4 - 2850
PC 3 1/2 - 2850
ATARI 2850
AMIGA 2850

MEDIEVAL WARRIORS
PC 5 1/4 - 3150
PC 3 1/2 - 3150
ATARI 3150
AMIGA 3150

FORT APACHE
PC 5 1/4 - 3150
PC 3 1/2 - 3150
ATARI 3150
AMIGA 3150

COHORT
PC 5 1/4 2850
PC 3 1/2 - 2850
ATARI - 2850
AMIGA - 2850

RORKE'S DRIFT
PC 5 1/4 - 2650
PC 3 1/2 - 2650
ATARI 2650
AMIGA 2650



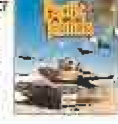
ACIENT BATTLES
SPECTRUM - 1200
AMSTRAD - 1200
AMS DISC - 2250
PC 5 1/4 - 2450
PC 3 1/2 2450
ATARI - 2450
AMIGA - 2450

VULCAN
SPECTRUM - 1200
AMSTRAD - 1200
AMS DISC - 2250
PC 5 1/4 - 2450
PC 3 1/2 2450
ATARI - 2450
AMIGA - 2450

CRETA 1941
SPECTRUM - 1200
AMSTRAD - 1200
AMS DISC - 2250

BATTLE OF THE BULGE
SPECTRUM - 1200
AMSTRAD - 1200
AMS DISC - 2250

FRONT OF LINE
PC 5 1/4 - 2850
PC 3 1/2 - 2850
ATARI 2850
AMIGA - 2850











ARNHEM + RATAS DEL DESIERTO **2x1**
SPECTRUM - 795
AMSTRAD - 795
PC 5 1/4 - 1995
PC 3 1/2 - 1995

PATTON STRIKES BACK
PC 5 1/4 - 4990
PC 3 1/2 - 4990

THE FINAL CONFLICT
PC 5 1/4 - 2850
PC 3 1/2 - 2850
ATARI - 2850
AMIGA - 2850

PACIFIC ISLAND
PC 5 1/4 - 5900
PC 3 1/2 - 5900
ATARI - 5900
AMIGA - 5900

Envía este cupón a Mail Soft, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
Gastos de envío: PORTUGAL - 750 pts RESTO CEE - 1000 pts

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION PROVINCIA
TELEFONO C.P.
MODELO ORDENADOR
Nº CLIENTE
☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO
CONTRAREEMBOLSO

GASTOS ENVIO 250
TOTAL

Amor al primer byte...
repleto de chistes y frases de ligoteo

Leisure Suit LARRY 5

Passionate Patti Does A Little Undercover Work

¡AVISO! SE RECOMIENDA GUIA PATERNA

SIERRA

SEXO, MATONES Y ROCK'N ROLL. Han vuelto una vez más, con la aventura más sexy y divertida de todos los tiempos en la que Larry forma equipo con Passionate Patti.
CAMBIO DE SEXO EN VUELO. Si, siempre que viajes en avión, cambiarás de personaje entre Larry y Patti. ¡Doble trabajo, doble diversión!
LARRY Y PATTI CONTRA UNA PANDA DE MATONES. Passionate Patti es una espia novata del F.B.I. cuya misión es destapar la corrupción en la industria de la música. Larry, el héroe de los ordenadores, realiza audiciones con diversas azafatas para el programa más caliente de la televisión controlada por el Sindicato Cachondo Festivo, los Videos Caseros más Sexy de América. Colabora con Larry y Patti en su lucha contra el crimen organizado. Ayuda al F.B.I. y a los ciudadanos contra lo que ya se conoce como el embrollo más picante del sector de la informática.

CARACTERISTICAS

- Aventura completamente traducida al Castellano.
- Partituras originales del compositor de Hollywood Craig Safan.
- Fabulosos gráficos a todo color pintados a mano y digitalizados (Incluyendo tus tonos favoritos de piel).
- Apunta y pulsa. No necesitas teclear instrucciones lo que te proporciona una fácil comunicación con tu ordenador.
- La aventura animada más sorprendente y escandalosa jamás hayamos producido.

NOTA: Las versiones de 16 y 256 colores se venden por separado
PANTALLAS VGA 256 COLORES.





SERRANO, 240 • 28016 MADRID
Teléfono: 458 16 58